



www.pcplayer.de
DM 7,– · S 54,- · SFR 7,- · LFR 170,-
HFL 8,50 · LIT 10.000,- · bfr 176,- · DR 2.000,-
B 12144 E

PC Player

DAS TESTMAGAZIN FÜR PC-SPIELE

9/99

Schwerpunkt: Activision · Hidden & Dangerous · Unreal Tournament · Might & Magic 7 · Team Fortress · Braveheart · Fly

Testfähig

- Hidden & Dangerous
- Might & Magic 7
- Unreal Tournament
- Team Fortress
- Braveheart

Vorfreude

Exklusiv: Age of Empires 2
Anno-Nachfolger
Prince of Persia 3D
Star Trek Voyager
Civilization: Test of Time

Alles im Griff?

11 Joysticks auf dem Prüfstand

Hidden & Dangerous

32 Seiten Tips & Tricks

Heft im Heft

Outcast · Dungeon Keeper 2 · Decent 3 · Discworld Noir · Mech Warrior 3 · Might & Magic 7

PLAYER'S GUIDE
9/99
Die Tips-Zeitschrift von PC Player
Outcast

4 398039 607007 08

SPATZ IN DER HAND

Was wäre Ihnen lieber? Wollen Sie den Tauberich auf dem Dach, sprich jahrelang auf ein Spiel warten, das dann (hoffentlich) nicht nur bugfrei ist, sondern vor allem in optischer und spieltechnischer Hinsicht neue Maßstäbe setzt? Oder haben Sie lieber den Spatz in der Hand in Gestalt eines nur mit minimalsten Neuerungen aufwartenden Spiele-Aufgußes? Der folgt nämlich inzwischen stante pede so gut wie jedem erfolgreichen oder auch nur halbwegs erfolgreichem Spiel. Nach letztgenannter Methode verfährt etwa Eidos mit »Tomb Raider 3«, Maxis mit »Sim City 3000«, Activision mit »Civilisation – Call to Power« oder (jüngstes Beispiel) 3DO mit »Might and Magic 7«. Idealerweise sollten eigentlich **Neuentwicklungen und Sequels** Hand in Hand gehen, aber grau ist alle Theorie. Vielmehr belegt die Praxis, daß sich die Spieleentwickler in aller Regel auf eine dieser beiden Methoden konzentrieren. Da sind wir anhand der langen Wartefrist aber mal so was von gespannt, ob sich die Reifezeit für Produkte wie »Command & Conquer 3« oder »Diablo 2« auch wirklich ausgezahlt hat.

Wenigstens in der PC-Player-Redaktion gab es nach ebenfalls vielen Verschiebungen einen lange angekündigten Durchbruch: Im letzten Monat startete auf unserer Homepage www.pcplayer.de der erste erfolgreiche **Redaktionschat**, weitere werden folgen. Blättern Sie doch mal auf die Seite 61, dort erfahren Sie, was unsere Online-Aktivitäten sonst noch so machen.

Fröhliches Blättern und Surfen wünscht

Ihr
PC Player-Team

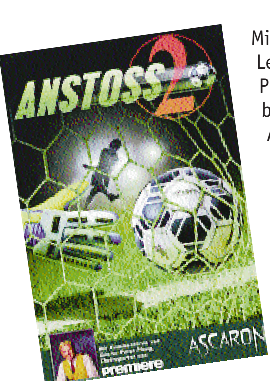
Into the Future

Praktisch direkt vor dem Belichten unserer Seitenfilme kam die Nachricht: Ab dieser Ausgabe gehört die PC Player nicht mehr zur WEKA-Verlagsgruppe, sondern zum Future Verlag GmbH. Wem dieser Name nichts sagen sollte: Future ist eines der führenden Unternehmen in der Spielezeitschriftenbranche und veröffentlicht alles in allem 108 Magazine, unter anderem die Marktführer in Großbritannien, Italien, Frankreich und USA wie beispielsweise die amerikanische PC Gamer.
Was bedeutet das für Sie? Abonnenten brauchen sich keine Sorgen zu machen, alles wird wie gewohnt weiterlaufen. Leider können und dürfen wir darüber hinaus noch nichts genaues verraten, aber Future hat ein klares Ziel: Die besten Spielezeitschriften auf dem Markt herzustellen - mit entsprechenden, für unser Magazin positiven Konsequenzen.



Vordere Reihe (von l. nach r.): Jochen Rist, Stefan Seidel, Martin Schnelle, Roland Austinat. Hintere Reihe (von l. nach r.): Henrik Fisch, Stefan Wischner, Nicole Radewic, Udo Hoffmann, Thomas Werner, Manfred Duy, Steffi Kusseler.

Vollversion



Mit »Anstoss 2« dürfen Leser der PC Player Plus selbst in die Fußballigen eingreifen. Ascarons Fußballmanager ist immer noch eines der besten Programme seines Genres. Vel Spaß mit diesem Spiel, das komplett deutsch und mit Anleitung auf CD daherkommt.





Auf ein neues: Nach dem eher mauen Vorgänger zeigt Might and Magic 7 klare Verbesserungen. Unseren Reisebericht lesen Sie auf Seite

108

INHALT



Gleich zwei neue 3D-Shooter-Highlights bescherte uns dieser Monat: Unreal Tournament und Team Fortress schneiden sich ein großes Stück vom Kuchen ab.

92,118

Lang
und
Bei

kic
EA S



Im neuen Sub-Genre der tegie-Action flattert uns das Testmuster von n & Dangerous ins Büro. Wie gut ist es wirklich?

80

Noch vor »Civilization 3« kommt die nächste Inkarnation namens Civilization 2 - Test of Time. Wir durften uns die Beta-Version genauer ansehen.

24





Ohne Joysticks geht es nicht; für fast alle Genres benötigen Sie einen Steuerknüppel. Wir haben uns für Sie die aktuellen Modelle genauestens angesehen. 170





Diesmal in unserer Firmenhistorie. Die älteste unabhängige Spielefirma. Alles über Activision ab Seite 126

News

Previews

Hardware



Europa-exklusiv durften wir tagelang die neueste Beta von Age of Empires 2 spielen. Unsere Eindrücke finden Sie auf Seite 38

Special

Spiele-Tests

Rubriken

CD-Inhalt



Inhalt Plus CD A

Die Vollversion des Monats ist dieses Mal der exzellente Fußballmanager »Anstoss 2«. Außerdem tummeln sich elf topaktuelle Demos auf der CD, worunter Sie auch das Gigant-Demo des Action-Adventures »Outcast« finden. Natürlich sind wieder alle neuen Patches der vergangenen Wochen auf mit von der Partie.

Demos (Befinden sich im Verzeichnis \DEMOS\)

Arcade Pool 2
Castrol Honda Superbikes 2000
Drakan: Order of the Flame
Fighting Steel
Outcast
Rage of Mages 2: Necromancer
Re-Volt
Sinistar Unleashed
Star Wars Episode 1: Die Dunkle Bedrohung
Star Wars Episode 1: Racer
Warhammer 40000: Rites of War

Videos (Befinden sich im Verzeichnis \VIDEOS\)

Multimedia Leserbriefe
Outtakes der Leserbriefe

PC Player digital (Befindet sich im Verzeichnis \PC-PLAYER DIGITAL\)

Die komplette Ausgabe 8/99 der PC Player

PC Player Datenbank (Befindet sich im Verzeichnis \DATENBANK\)

Alle Spieletests seit der Erstausgabe

Patches (Befinden sich im Verzeichnis \PATCHES\)

Alpha Centauri v4.0 (deutsch)
Baldur's Gate Legenden der Schwertküste Beta 3 Patch
Baldur's Gate Tales of the Sword Coast Beta 3 Patch
Civilization Call to Power V1.1
F-16 Multirole Fighter Patch
Grand Prix Legends V1.1.0.3 8 (deutsch)
Mig-29 Fulcrum Patch
Outcast Patch 2
Railroad Tycoon 2 The Second Century V1.53
Siedler 3 alle Versionen auf V1.38
X - Beyond the Frontier V1.1 deutsch
X-Wing Alliance V2.02

Tools (Befinden sich im Verzeichnis \TOOLS\)

Microsoft DirectX 6.1
0899A.TIF PC Player CD-Cover CD A 08/99
0899B.TIF PC Player CD-Cover CD B 08/99
PCP.TIF PC Player CD-Tütchen zum Ausdrucken

Online-Zugangssoftware (Befindet sich im Verzeichnis \ONLINE\)

Game Channel Zugangssoftware
»Vee« Online-Ausbildungs- und Berufsinformation

CD-ROM-SCHNELLSTART

- Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95/98 in Ihr CD-ROM Laufwerk einlegen, startet das Menü meist von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.
- Im Menüsystem können Sie die Buttons auf der linken Seite anklicken, um in den jeweiligen Bereich zu springen.
- Möchten Sie die Demos oder Patches nicht über das Menü installieren, so können Sie selbige auch einfach über den Windows-Explorer aufrufen. Im jeweiligen Verzeichnis sehen Sie anschließend eine Auflistung der Programmordner. Darin finden Sie die Installationsdateien.
- Ihre Fragen zum Inhalt oder bei auftauchenden Problemen richten Sie bitte an folgende E-Mail-Adresse: **cdrom@pcplayer.de**
- Zu erreichen sind wir natürlich auch per Post unter folgender Adresse:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC-Player,
Stichwort: CD-ROM 09/99,
Gruberstr. 46a, 85586 Poing

Vollversion auf CD B

Anstoss 2 – (der legendäre Fußballmanager, komplett in deutsch)





Inhalt Plus CD B

Treiber (Befinden sich im Verzeichnis \TREIBER\)

Elsa Erazor 3 V4.11.01.0100-0012 Win95 Treiber
Elsa Erazor 3 V4.11.01.0100-0012 Win98 Treiber



VOLL VERSION

Die Vollversion von PC Player Plus

Anstoss 2

Pünktlich zum Bundesligastart präsentieren wir Ihnen die Vollversion von »Anstoss 2«, einem der besten Fußballmanager, die sich auf dem digitalen Rasen tummeln.



Im Menü Mannschaftsaufstellung sorgen Sie dafür, daß Sie ein ausgewogenes Team zusammenbekommen. Viele Funktionen lassen sich automatisieren.

Welcher Fußballfreund träumt nicht davon, seinen Lieblingsverein endlich mal selber an die Tabellenspitze zu führen. Mit der komplett deutschen Wirtschaftssimulation »Anstoss 2« aus dem Hause Ascaron sind Sie nicht nur der Fan, sondern der Macher, in dessen Händen der Erfolg oder Untergang des Teams liegt. Zu Beginn wählen Sie einen der fünf Schwierigkeitslevel und entscheiden sich für ein Traineramt in der englischen, französischen oder deutschen Liga. Zusätzlich bietet das Programm noch zwei Bonusländer: Italien und Spanien. Kommen Sie einmal nicht weiter, drücken Sie einfach »F1«, und schon erscheint die umfangreiche Hilfefunktion auf dem Bildschirm.

Es stehen drei Spielmodi zur Wahl: einmal die feste Spieldauer, hier nehmen Sie einen bis zu 100 Saisons andauernden Trainervertrag an. Des weiteren warten zwei Karriere-Modi auf Sie. Bei der echten Karriere fangen Sie als ganz kleines Licht, als Coach in einer Regionalliga, an und arbeiten sich Aufstieg für Aufstieg bis zur Bundesliga hoch. Sicher ist dies die größte Herausforderung. Sollten Sie sich für eine Karriere mit Vereinswahl entscheiden, können Sie die verschiedenen Ligen links liegen lassen und beginnen gleich ganz oben. Dabei hängt Ihr Trainerlevel von der Stärke Ihrer Mannschaft ab. Ihr Ansehen in der Öffentlichkeit, der Tabellenplatz, die Meinung der launischen Fans und der kritischen Medien, die finanziellen Entwicklung – all dies hat Auswirkung auf Ihr Renomee.



Die Spielszenen lassen sich zugunsten eines beschleunigten Betriebs auch deaktivieren.

Am Anfang steht stets die Kalkulation für die bevorstehende Saison. Entweder Sie oder der Computer kümmern sich um Bandenwerbung, Fanartikelverkauf, Mannschaftsprämien und die Verhandlungen mit dem Hauptsponsor. Selbst wenn der PC diese Tätigkeit übernimmt, bleibt noch sehr viel zu tun. Die Jugendarbeit, die Angestelltengehälter, der Aufwand für die medizinische Versorgung und die zu erwartende Zuschaueranzahl müssen kalkuliert werden.

Ist der ganze Organisationskram abgeschlossen, widmen Sie sich in den letzten sechs Wochen vor der neuen Saison exzessiv Ihrer Mannschaft und schicken diese zu Trainingslagern, Turnieren, Freundschaftsspielen und Fan-Tagen.

Wenn die Saison dann endlich losgeht, nehmen Sie die Aufstellung in Angriff. Diese wickeln Sie im Mannschaftsaufstellungs-Menü ab. Achten Sie darauf, daß jeder Ihrer Spieler auf seiner angestammten Position landet, denn nur dort wird er zur Höchstform auflaufen. Setzen Sie dagegen einen Ihrer Mannen auf eine ihm fremde Position, braucht er mindestens ein halbes Jahr, bis er sich eingespielt hat.

Ab und zu suchen Sie sicher noch Spielerverstärkung. Kein Problem – vielleicht finden Sie den richtigen Kicker auf dem Transfermarkt. Gehen Sie dort leer aus, werben Sie eben einen Spieler der Konkurrenz ab, auch wenn diese Variante natürlich etwas teuer ist.

Mit Hilfe des schmucken Editors dürfen Sie nicht nur die Vereins- und Spielernamen, sondern sogar Trikots, Schlachtrufe, Stadien und vieles mehr manipulieren. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier menschliche Wohnzimmertrainer an einem PC gegeneinander an. **(nr/md)**

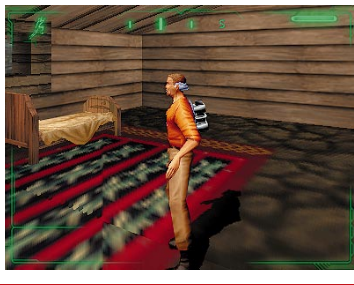
Starthilfe

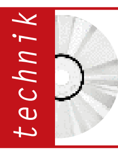
Für den Betrieb von Anstoss 2 sollten Sie mindestens über einen Pentium/133 mit Win95 und 32 MByte RAM verfügen. Das Programm starten Sie direkt über die Menüleiste, sollte das mal nicht klappen, wechseln Sie über den Windows-Explorer einfach auf das CD-Laufwerk und klicken im Hauptverzeichnis die Datei SETUP.exe doppelt an.

Outcast



In »Outcast« befinden wir uns im Jahr 2007. Die amerikanische Regierung hat eine Raumsonde ausgeschickt, um die Existenz eines Paralleluniversums zu beweisen. Leider wird der Satellit von einer außerirdischen Lebensform beschädigt, es folgen gewaltige Energierückstöße, die ein riesiges Schwarzes Loch aufreißen, welches die Erde nach und nach verschlingen wird. Der Held des Geschehens, Commander Cutter Slade, wird zusammen mit drei Wissenschaftlern ausgesandt, um das Paralleluniversum zu bereisen und die defekte Sonde zu reparieren. Doch leider klappt auch diese Aktion nicht. In unserer Demo wachen Sie in Ihrer Rolle als Slade in einer Ihnen vollkommen fremden Umgebung auf. Welch seltsame Wesen Sie umgeben! Immerhin, sie scheinen friedlich zu sein. Wichtig ist es, daß Sie gleich zu Beginn das Gespräch mit ihnen suchen. So erhalten Sie wertvolle Infos, wo Sie sich befinden, was überhaupt los ist und wie Sie Ihre Aufgabe erfüllen können. Nachdem Ihnen der alte Häuptling einen Überblick über die Situation verschafft hat, wird er Sie an seinen Sohn verweisen, der in einer der Nachbarhütten aufzufinden ist. Dieser bringt Ihnen in vier Tests die Steuerung des Spiels bei (Springen, Zielen, Schleichen und Schwimmen). Dazu müssen Sie jeweils einen bestimmten Teil des Canyons aufsuchen, in dem dann eine einfache Aufgabe mit Hilfe der zu trainierenden Tätigkeit bewältigt werden muß.





technik
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Appeal/Infogrames
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
79 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

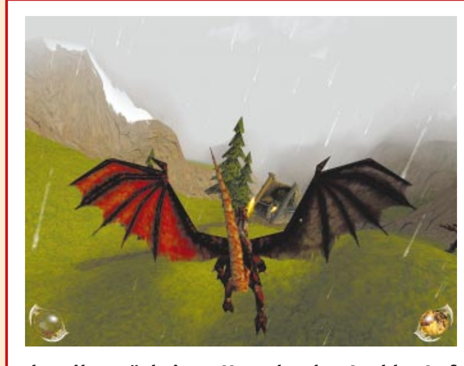
Castrol Honda Superbike 2000



Drei Runden mit einem heißen Ofen auf zwei verschiedenen Kursen beschert Ihnen die Demo zu »Castrol Honda Superbike 2000«. Ein Kurs bei schönem Wetter (das Vorbild war eindeutig Laguna Seca), einer bei Regen (noch unidentifiziert) - Vorsicht ist da die Mutter des Motorradfahrers. In dieser Simulation lenken Sie Ihr Gefährt aus der Fahrersicht. Die zoomende Außenkamera und die Rennwiederholung am Ende des Spiels geben Ihnen einen optimalen Überblick über Ihr fahrerisches Können. Liegen Sie in Führung, hilft Ihnen der 3D-Soundeffekt, Ihre Verfolger zu orten, das Dröhnen der anderen Maschinen ertönt ebenso plastisch wie Ihre eigenen Motorgeräusche. Sie steuern Ihr Zweirad entweder via Tastatur oder per Lenkrad, auf Wunsch hilft eine Automatikschaltung. Eine Motorsportsimulation, die relativ leicht zu fahren ist, aber dennoch Anspruch bietet.

technik
Genre: Rennspiel
Hersteller: Teque/Swing Entertainment
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
14 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Drakan



In dieser Demo steuern Sie Jungmaid Ryan, eine junge und recht hübsche Zweitausgabe von Lara Croft. Pistolen besitzt die Gute nicht, dafür begleitet Sie aber ihr mächtiger Hausdrache Arokh. Auf seinem Rücken ist Rynn äußerst mächtig. Die Katapulte der orkähnlichen Wesen in der Nähe haben keine große Abwehrchance, wenn Sie ihren Angriffen zur Seite ausweichen und sie im Gegenzug mit ein paar Feuersalven überziehen. Völlig chancenlos sind einzelne Gegner, die es wagen, Sie mit Äxten oder ähnlichen Handwaffen zu attackieren.

Psygnosis möchte Rynn als neuen Stern am Actionhimmel etablieren und hat aus Präsentationsgründen ein sehr schönes Modell engagiert. Wenn Sie sich diese fesche Dame mal genauer betrachten wollen, schauen Sie am besten auf die Seite www.psygnosis.co.uk, Unterordner Drakan, Gallery, Rynn, Real Rynn.

technik
Genre: Action-Adventure
Hersteller: Surreal/Psygnosis
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
64 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A :\DEMOS

Arcade Pool 2



Billardfreunde und solche, die es werden wollen: Gönnt Euch doch mal ein Ründchen »Arcade Pool 2«. Die zwei Varianten Arcade Challenge und Speed Pool geben einen guten Eindruck von der netten Ballphysik und der genauen Steuerung, bei der es nicht auf Reaktion, sondern auf Technik ankommt. So geht's: Das Spiel selber starten Sie, wenn Sie die Maus in die obere linke Ecke bewegen, den Schläger steuern Sie mit gedrückter linker Maustaste. Denken Sie daran, unten rechts Schlagstärke und Trefferpunkt einzustellen, und führen Sie den Stoß dann mit der rechten Maustaste aus. Roll, kuller, fein gemacht.
Leider ist die Spielzeit der Demo begrenzt, mit einem Neustart wird dieses Hindernis aber umgangen. Wer noch nie Billard gespielt hat: Bei Arcade Challange geht es darum, entweder alle vollen oder alle halben (mit weißem Rand) Kugeln einzulochen, zum Schluß folgt die schwarze Kugel mit der Nummer 8. Bei Speed Pool bringen schnelle Stöße mehr Punkte. Spielen Sie deshalb so fix wie möglich.

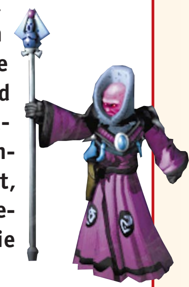
technik

Genre: Sportspiel
Hersteller: Team 17
Erfordert: Pentium/75, 16 MByte RAM
12 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Warhammer 40.000: Rites of War



Im 40.000er Szenario dieser Demo übernehmen Sie die Rolle der Eldar, einer uralten, sterbenden Rasse, die sich dem Ansturm etlicher Außerirdischer, den sogenannten Tyranids, gegenübersieht. Jede einzelne Eldareinheit ist so stark wie ein Panzer: Das trifft sich gut, denn die Steuerung ähnelt der von »Panzer General«, dem bekannten Strategiespiel aus gleichem Hause. Die Hintergrundgeschichte ist natürlich eine völlig andere, wenn Sie sich die Einheitenbeschreibungen aber genau durchlesen, erkennen Sie, welche Figur klassischer Infanterie entspricht und welche eine Amrtilleriegeschütz. Auf das Zusammenspiel der Einheiten kommt es an – Einzelkämpfer kommen an die Hexfelder-Front, schwächliche Kanonen werden von ihnen gedeckt, greifen aber immer als erste an, um die Gegner sturmreif zu schießen.

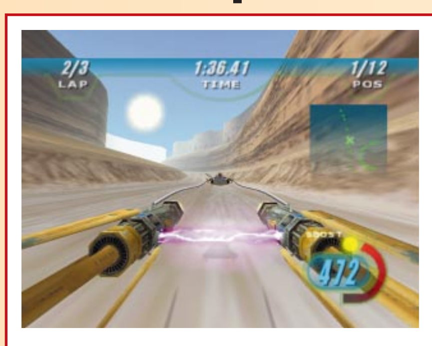


technik

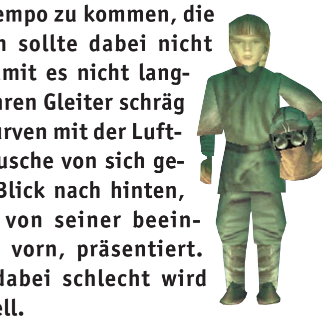


Genre: Strategie
Hersteller: Dreamforge/SSI
Erfordert: Pentium/90, 16 MByte RAM
60 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Star Wars Episode 1: Racer



Mit Klein-Anakin oder fünf anderen Fahrern geht's in dieser Demo über den Boonta-Trainingskurs. Eine prima Gelegenheit, um herauszufinden, inwieweit Sie sich mit turbinenbetriebenen Pod-Racern anfreunden können. Die Computergegner sind keine Leuchten, Sie haben also Zeit für etliche Experimente. Nutzen Sie ausgiebig den Booster, um auf langen Geraden richtig auf Tempo zu kommen, die Temperatur der Turbinen sollte dabei nicht überschritten werden. Damit es nicht langweilig wird, können Sie Ihren Gleiter schräg stellen oder vor steilen Kurven mit der Luftbremse lustige Zischgeräusche von sich geben. Gut wirkt auch ein Blick nach hinten, wodurch sich Ihr Racer von seiner beeindruckendsten Seite, von vorn, präsentiert. Aber nicht, daß Ihnen dabei schlecht wird – das Spiel ist sehr schnell.



technik



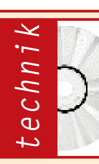
Genre: Rennspiel
Hersteller: LucasArts/THQ
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
28 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \Star Wars – Episode 1 – Racer (Demo)

SW Episode 1: Die dunkle Bedrohung



Immer noch kein Filmstart in Deutschland, aber egal, mit der Spieldemo können Sie sich schon mal auf das Kinoereignis einstimmen.
Der erste von zehn Spieleleveln führt Sie in Ihrer Rolle als Obi-Wan Kenobi durch eine große Raumstation. Sämtliche Wachroboter klappern schon alle Gänge nach Ihnen ab, da der Kommandant der Station Jedis am liebsten tot sieht. Mit Ihrem gut geladenen Laserschwert in der Hand sowie dem passabel fechtenden Qui-Gon Jinn an Ihrer Seite sollten die lächerlichen Androiden (»RogerRoger«) aber kein größeres Hindernis darstellen. Geht es mit Ihrer Lebensenergie zu Ende, sollten Sie sich hinter Qui-Gon verstecken. Da er ein Meister in der Abwehr von Laserfeuer ist, geht er aus den meisten Gefechten ohne einen Kratzer heraus. Folgen Sie seinen Befehlen nicht immer sofort, sondern suchen Sie auch nach versteckten Extras, die verlorengegangene Lebensenergie zurückbringen.

technik



Genre: Action-Adventure
Hersteller: LucasArts/THQ
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM
61 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \Star Wars – Episode 1 – Die dunkle Bedrohung

Fighting Steel



Erleben Sie in unserer Demo »Fighting Steel« noch einmal einige der spektakulärsten Seeschlachten des Zweiten Weltkrieges. Treten Sie mit Ihren deutschen gegen amerikanische Kriegsschiffe an. Alle Aktionen sind in Echtzeit und in einer 3D-Umgebung angesiedelt. Die Entwickler haben dabei versucht, die einzelnen Schiffstypen detailgetreu nachzubilden. Die Auto-Kamera verschafft Ihnen einen Rundumblick über das Kampfgeschehen, außerdem haben Sie die Möglichkeit, während eines Angriffs allerlei eigene Strategien und Taktiken auszuprobieren. Zur Steuerung benötigen Sie lediglich die Maus und die Tastatur.



technik

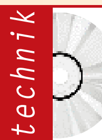
Genre: Simulation
Hersteller: SSI/Mindscape
Erfordert: Pentium/200, 64 MByte RAM, 3D-Karte
24 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Re-Volt



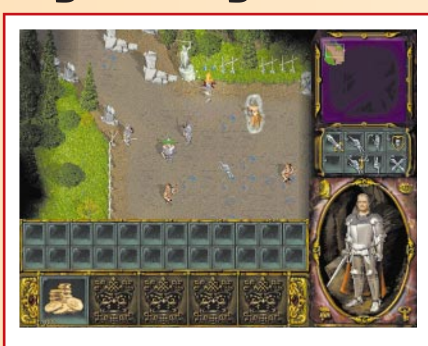
Eine wirklich niedliche Demo. Nachdem Sie letzten Monat lediglich zuschauen durften, können Sie diesmal mit drei ferngelenkten Miniautos selbst die Nachbarschaft terrorisieren: Der RC Bandit ist schnell und schwer, der Sprinter XL ein Beschleunigungswunder, und der geheimnisvolle Acclaim-Wagen scheint ziemlich schüchtern zu sein, denn er verbirgt sich bei der Präsentation im Sportgeschäft noch unter einer Decke.
Das wäre nicht nötig, denn die wirklich gute Grafik und die realitätsnahe Fahrphysik bereiten auf ein richtig originelles Spielchen vor. Nie hat man den Eindruck, daß der eigene Wagen größer als 40 Zentimeter ist, da er genauso empfindlich reagiert wie echte Mini-Elektroautos. Die Fahrt unter großen Pkws hindurch und Bordsteine hinunter wird deshalb zu einem herausfordernden Erlebnis, ist aber gleichzeitig so ungewöhnlich, wie man es in einem Rennspiel selten erlebt.

technik



Genre: Rennspiel
Hersteller: Iguana/Acclaim
Erfordert: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3D-Karte
41 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Rage of Mages 2: Necromancer

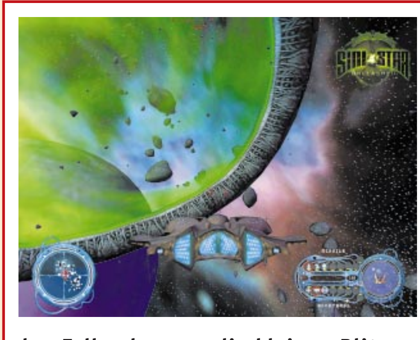


Monolith schickt Ihren Recken, den Sie in der Draufsicht steuern, in unserer Demo auf die Reise ins Örtchen Sheep's Shallow. Hier wollen Sie von dem Hufschmied Galen ein neues Schwert erwerben. Doch bevor Sie das kleine Städtchen erreichen, müssen Sie noch eine Straßenblockade mehrerer übelwollender Soldaten überwinden. In Sheep's Shallow wartet das nächste Problem – Banditen haben das Dorf überfallen und sich wieder in die Berge verzogen. Wenn Sie die Schurken zur Strecke bringen, winkt Ihnen eine stattliche Belohnung. Rüsten Sie sich vorher bei Galen aus und besorgen Sie ihm noch ein paar Rohstoffe für sein Schmiedehandwerk.
»Rage of Mage 2« ist nach wie vor ein Rollenspiel mit Echtzeit-Strategie-Elementen. Gehen Sie ruhig und überlegt vor; hektische Aktionen und Angriffe im Hurrastil führen meist zu deftigen Problemen. Ein gelegentlicher Rückzug kann zum Heilen erlittener Wunden genutzt werden und haut niemandem die Zacken aus der Krone.

technik

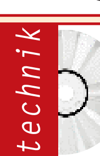
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Monolith/CDV
Erfordert: Pentium/166, 32 MByte RAM
68 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

Sinistar Unleashed



In der umfangreichsten Demo dieser Ausgabe steuern Sie ein Raumschiff durch ein Spiel, das die englische Antwort auf »Wing Commander« sein möchte. Die Grafik ist auf jeden Fall gelungen; die kleinen Blitze, die in Ihren Gleiter eingewoben sind, zeigen sogar, an, wie es um den Zustand des Schiffes bestellt ist, elegante Lichteffekte erfreuen immer wieder unser Auge. Eine 3D-Karte ist Pflicht, sollte aber eh in den meisten Spiele-PCs stecken.
Auch sonst ist alles da, was ein Kampfpilot so braucht; ein Radarschirm links unten, eine Energie- und Waffenanzeige im rechten Eck. Die zwei Probelevel können nicht die zugrundeliegende Story enthüllen – eine außerirdische Rasse, die sich durch abgrundtiefe Bosheit auszeichnet, möchte die Menschheit vernichten. Das soll durch die Sinistar erreicht werden, eine geheimnisvolle biomechanische Waffe. Überflüssig zu erwähnen, daß Sie als letzte Hoffnung der Menschheit und bla und blubber ...

technik



Genre: Weltraum-Action
Hersteller: GameFX/THQ
Erfordert: Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte
102 MByte auf der Festplatte
Verzeichnis auf CD A: \DEMOS

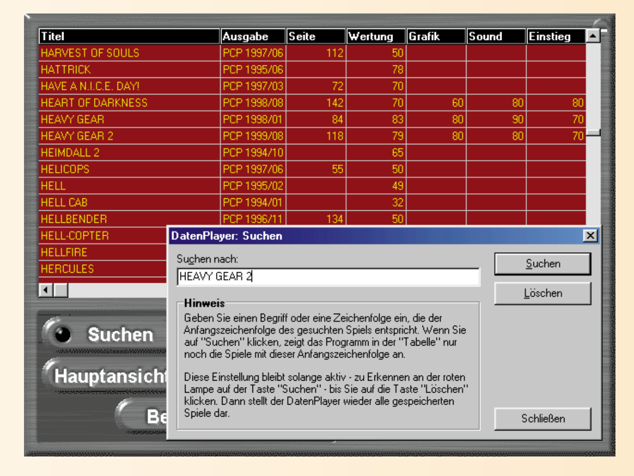


Die PC-Player-Datenbank zeigt die wichtigsten Infos und ein Bild des Spieles.

PC Player Datenbank

Alle Spiele seit der Erstausgabe 1/93 finden Sie in der von unserem Programmier- und Videokünstler Henrik Fisch überarbeiteten Datenbank auf der CD A. Mit Hilfe der eingebauten Suchfunktion können Sie einen oder mehrere Titel anzeigen lassen und diese in einer Tabelle ansehen. Sollten Sie den Textinhalt für den Eigenbedarf benötigen, kopieren Sie ihn einfach heraus. Selbstverständlich müssen Sie nicht auf den gewohnten Wertungskasten verzichten, diese sind dem Original im Heft für die Datenbank nachgebaut worden.

Mit der Suchfunktion finden Sie alle Resultate der getesteten Spiele in Tabellenform dargestellt.



Video-Clips

Sämtliche Videos auf der CD A liegen im MPEG-Format vor. Das hat den Vorteil, daß die Clips auch noch im Vollbild-Modus gut aussehen.
Die Filmchen starten Sie am komfortabelsten von unserer CD-Oberfläche aus. Klicken Sie dazu einfach auf den Button »Videos«, wählen Sie ein Video aus, und schon geht's los.

Sie finden die Clip-Dateien im Verzeichnis \VIDEOS\ auf der CD. MPEG-Videos brauchen zur Wiedergabe ein installiertes »Active-Movie«. Dieses Programm ist unter Windows 95B und Windows 98 normalerweise installiert. Wenn Sie Windows 95A benutzen, finden Sie einen Active-Movie-Player unter \PCP\AMOVIE.EXE

Multimedia-Leserbriefe

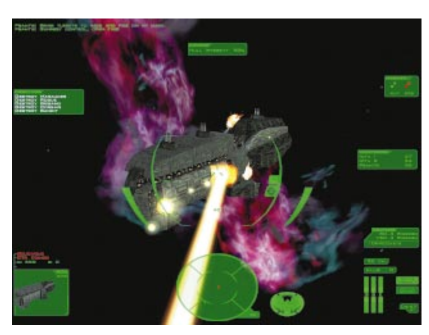
Was die neueste Windows-Version für Spieler so alles zu bieten hat, sehen Sie diesen Monat in den legendären Multimedia Leserbriefen. Die Installation der »Falcon 5«-Betaversion hat sich Martin sicher nicht so kompliziert vorgestellt. Henrik, das Kuschelbärchen, dagegen scheint nun ein völlig anderer Mensch zu sein, da er sich voll und ganz um seine Schwiegermama kümmert. Da stimmt doch was nicht - aber sehen Sie selbst.



Letzte Meldungen

Mehr Freiraum für alle

Der Nachfolger zu »Conflict: Freespace« nimmt immer deutlichere Formen an. In den 30 Missionen von **Freespace 2** begegnen Ihnen 70 verschiedene neue Schiffe. Einige darunter sollen zehnmal so große Ausmaße haben wie die Luci-



Am eigentlichen Piloteninterface wird sich bei Freespace 2 offenkundig nur wenig ändern.

fer, der fetteste Pott aus dem ersten Teil der Weltraumkampf-Saga. Sie werden teils mit 80 (!) Kanonentürmen bestückt sein und verfügen über genügend Feuerkraft, andere »capital ships« mit einem Schuß zu zerstören. Der uns vorliegende Trailer jedenfalls weist dieselbe Dynamik auf wie das Intro des Vorgängers; in der Redaktion freuen sich die Weltallkämpfer auf das Ende dieses Jahres, wenn das Spiel in den Handel kommen soll.

Gepanzerte Rassel-Bande

Schöner, besser, größer: Diese Attribute passen auf **Armored Fist 3** wie die Faust aufs Auge. Über Nova World dürfen im Internet bis zu 32 Panzerkommandanten in einer Arena ihr Glück versuchen, mit der Voice-over-net-Technologie unterhalten Sie sich bei entsprechender Verbindung per Mikrofon. Wesentliche Neuerung:



Die Grafik in Armored Fist 3 soll deutlich verbessert werden. Hier sehen Sie beispielsweise die neuen volumetrischen Explosionswolken.

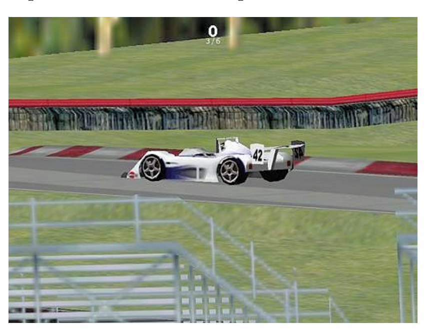
Fußsoldaten. Diese sollen über eine beachtliche künstliche Intelligenz verfügen und so dem Spiel eine weitaus umfassendere Note geben als die Vorgänger. Schon Ende August steht das Programm laut den kalifornischen Entwicklern in deutschen Läden.

Atari is back!

Hasbro Interactive erwarb Atari und damit die Rechte an rund 75 Videospiel-Klassikern. Als erstes kommt im Oktober eine Kollektion heraus, in der Sie Oldies wie »Pong«, »Centipede« und »The next Tetris« finden werden.

Vollgas

In Zusammenarbeit mit dem Sports Car Club of America (SCCA) arbeitet der Entwickler Motorsims an **Can-Am**, einem Rennspiel über diesen Siebziger-Jahre-Wettbewerb. Im Gegensatz zum ebenfalls in Produktion befindlichen »AMA Superbike« soll Can-Am ausschließlich als Programm in einer Schachtel erscheinen, also nicht explizit über das Internet spielbar sein.



Diesmal auf allen vieren: Can-Am, das nächste Rennspiel von Motorsims.

Mehr Helden, Macht und Magie

Zum sehr erfolgreichen Strategiespiel »Heroes of Might & Magic 3« von 3DO Studios wird bald das Add-on **Armageddon's Blade** erscheinen. Außer einem Zufallsgenerator für die Karten soll es auch einen Kampagneneditor geben.

Zurück nach Gettysburg

Firaxis kündigt den Nachfolger des Echtzeit-Strategiespiels »Gettysburg!« mit Namen **Sid Meier's Antietam!** an, der sich ebenfalls mit dem amerikanischen Bürgerkrieg beschäftigt. Wieder treten Unionstruppen und Konföderierte gegeneinander an, wobei sich neue Einheitentypen und Geländeeigenschaften auf den Schlachtfeldern tummeln. Die Kämpfe umfassen dabei kleinere Scharmützel genauso wie das großangelegte Aufeinanderprallen umfassender Streitkräfte. Außerdem sollen neben historischen auch spekulative Szenarien berücksichtigt werden.



Beraterin für Synetics Truck Racing: Ellen Lohr, hier mit uns am Nürburgring.

Nette Mercedes

»N.I.C.E. 2«-Entwickler Synetic werkelt momentan an einer Lkw-Rennsimulation **Truck Racing**. Dazu erwarb Publisher THQ nicht nur die offizielle Lizenz von DaimlerChrysler, sondern konnte auch die erfahrene Rennpilotin Ellen Lohr (Formel Ford, Formel 3, Truck-Europameisterschaft) als Beraterin verpflichten.
Elf Rennstrecken, unter anderem der Nürburgring, stehen als Pisten zur Verfügung, jedes der Ungetüme mit zwölf Litern Hubraum wird mit jeweils 1500 Polygonen gerendert.
(

Zerstörer voraus!

SSI arbeitet nach »Fighting Steel« an einer weiteren Seekriegssimulation im Zweiten Weltkrieg. In **Destroyer Command** übernehmen Sie das Steuer über die »Arbeitspferde der Marine«, die Zerstörer. Je nach Wunsch kommandieren Sie ein Schiff oder Gruppen von vier und acht Pötten. Ihre Mission umfaßt neben der Konvoysicherung auch die U-Boot-Jagd.
So sollen Sie das Spiel mit der sich ebenfalls noch in Entwicklung befindlichen Simulation »Silent Hunter 2« verbinden können. Als Szenario befahren Sie sowohl den Atlantik als auch den Pazifik. **(mash)**

Aktuell

Ein Löffelchen von einer der erfolgreichsten Aufbausimulationen aller Zeiten, einen Schuß Missionspack, zwei Prisen »Master of Magic«, garniert mit einer knackigen Multiplayer-Option: Wenn MicroProse den digitalen Kochlöffel schwingt, schnalzt jeder Gourmet mit der Zunge!



Ein beliebtes Reiseziel für Zauberer, Zwerge und Kobolde: der Süden von Midgard.

Mitte Mai platzte die Bombe: Sid Meier will in Zusammenarbeit mit MicroProse höchstpersönlich an »Civilization 3« arbeiten – und das, obwohl der offizielle Nachzügler »Test of Time« noch nicht mal die Händlerregale erreicht hat.

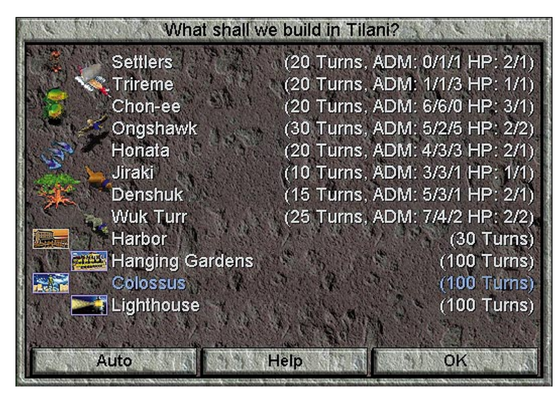
Das Geniale an dieser Aufbauserie ist die eigentlich simple Grundidee, die mit fortlaufender Spieldauer ein ungemein komplexes und immer wieder variierendes Geschehen mit sich bringt. Geändert hat sich daran auch bei Test of Time nicht viel. Bis zu sieben Zivilisationen versuchen, auf einer per Zufall generierten Karte über Jahrtausende Runde für Runde ein Imperium aufzubauen. Durch die geschickte Plazierung der Siedlungen an Flüssen, Bergen, Küsten und Wiesen gewinnt man Rohstoffe, die es sinnvoll in Militär, Wissenschaft und Wohlstand zu investieren gilt. Konstantes Expandieren ist der Schlüssel zum Erfolg.

Weniger ist oftmals mehr

Nach der Veröffentlichung von Sid Meiers »Alpha Centauri« und Activisions »Civilization: Call to Power« gingen die Meinungen weit auseinander. Obwohl viele der Änderungen und Erweiterungen beider Produkte gelobt wurden und teilweise auch Grundlage endloser Diskussionen waren, gab es eine nicht zu verachtende Gruppe von Spielern, für die »Civilization 2« sogar nach dem Erscheinen der inoffiziellen Nachfolger nach wie vor die einzig wahre Aufbausimulation darstellte. Auf diese Hardcorefans hat es MicroProse mit Test of Time abgesehen. Wohl wissend, daß man bei einer Versionsnummernerhöhung den Unmut vieler Käufer und Kritiker auf sich ziehen würde, erweiterte MicroProse aufgrund der eklatanten Ähnlichkeit zum Vorgänger einfach kurzerhand den Titel Civilization 2 um den Zusatz Test of Time.

Was vordergründig als Innovationsarmut bezeichnet werden kann, mag sich jedoch auch als genialer Schachzug entpuppen. Anstatt viel Zeit und Aufwand in die Erstellung eines neuen Benutzerinterface und verspielter Features zu stecken, hat MicroProse hier Ideen aus eigenen Spielen, Missionspacks sowie Anregungen von Fans aus aller Welt umgesetzt.

Neben einer fast 1:1-Umsetzung von Civilization 2 machen die Spielmodi Erweitert, Fantasy und Science-fiction auf sich aufmerksam. Außerdem gehört zum Lieferumfang noch das Midgard-Szenario, welches auf dem gleichnamigen Gegenstück aus den »Fantastic Worlds« basiert.



Dieser knackige Wanderbaum sowie der furchteinflößende »Wuk Turr« gehören zu der Rasse, die auf Alpha Centauri verweilt. Die Weltwunder der Aliens scheinen jedoch eher irdischen Ursprungs zu sein.

Alpha Centauri läßt grüßen

Viele Spieler haben sich gefragt, was wohl den Zivilisten, die wagemutig per Raumschiff gen Himmel segelten, zugestoßen ist. Diese Frage kann



Die Raumschiffdesigner haben ihren kreativen Höhepunkt schon vor einigen Jahren überschritten. Hauptsache, das Ding erreicht sein Ziel.

jetzt mit dem erweiterten Original-Spiel beantwortet werden:
Während auf der Erde der Bär steppt und sich alle beteiligten Fraktionen mit Inbrunst bekriegen, genießen die Bewohner von Alpha Centauri ihr beschauliches Leben. Aber nicht lange, denn sobald die Bleichlinge vom blauen Planeten die Kunst der Raumfahrerei erlernt haben, landen sie auch schon auf dem Heimatplaneten der Aliens und versuchen dort, in gewohnter Manier Unruhe zu stiften. Aus diesem Grunde ist es auch für die grünen Männchen unerläßlich, von früh an für die Entwicklung der eigenen Städte zu sorgen. Wenn sie sich nur naturverliebt an der schönen Umgebung ergötzen und ab und an am Grünzeug knabbern, werden sie schnell von den Erdlingen überrannt. Es ist für den Spieler zwar auch möglich, die Alienrasse zu steuern, das empfiehlt sich aber nur, wenn man genügend Sitzfleisch hat. Feindkontakt gibt es nämlich wirklich erst bei Landung der Menschen. Auch ein voreiliger Übergriff auf die Erde klappt nicht, da die bodenständigen Außerirdischen keine Freunde interplanetarer Reisen sind und diese Wissenschaft daher nie entwickeln können. Mit den Gazpichi, den Brr'til und den Treg gibt es übrigens drei Alienrassen mit unterschiedlichen Profilen. Man trifft während einer Partie aber immer nur eine auf Alpha Centauri an, die beiden übrigen Fraktionen scheinen schon früher das Zeitliche gesegnet zu haben.



Auch während der Bauphase besteht die Möglichkeit, genauere Infos über die Stadterweiterung abzufragen.

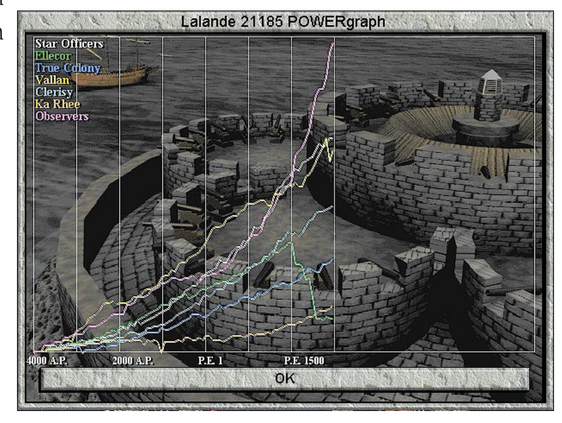
Gandalf und Konsorten

Einen Schritt weiter geht der neue Science-fiction-Modus, der uns in die Galaxis Lalande im Jahr 21185 befördert. Hier macht man zum ersten Mal Bekanntschaft mit bis zu vier übereinander gelagerten Karten, wobei die Planetenoberfläche und der Orbit bereits von Anfang an zugänglich sind. Falls die Sternenkrieger nicht vorzeitig von anderen Raumkreuzern überrannt werden, hat man die Chance, einen Gasplaneten und einen weiteren Mondtrabanten zu besiedeln. Ziel ist es hier, die Wurzeln unserer Kultur zu finden und heil zur Mutter Erde zurückzukehren.


»Garstig glatter glitschiger Glimmer!« – nicht einmal die Rheintöchter könnten Alberich in diese tiefe Wasserwelt locken.

Der Fantasy-Modus enthält die interessantesten Änderungen. Während bei den anderen Modi alle Fraktionen mit gleichen Einheiten kämpfen, unterscheiden sich diese auf Midgard zwischen den Völkern. So fühlt sich das Meeresvolk bevorzugt im kühlen Wasser heimisch, dagegen wirken die Buetos mit ihren riesigen Schwingen wie Könige der Lüfte. Je nach ausgewähltem Stamm beginnt man seine Expeditionen entweder auf der Oberfläche von Midgard, hoch in den Lüften, in den warmen Verliesen unter der Erde oder in der unterkühlten Wasserwelt.

Obwohl im Fantasy- und Science-fiction-Modus viele neue Erweiterungen gebaut und Wissenschaften entwickelt werden können, sind diese nicht unbedingt als neu zu bezeichnen. Das Wunder Excalibur klingt zwar interessant, ist aber auch nichts anderes als die altbekannte Große Mauer des Original-Spieles. Ähnliche Übereinstimmungen erkennt man bei den skurrilen



Diese kleine Statistik kann man leider immer nur am Ende einer Partie sehen. Hoffentlich ist es da nicht schon zu spät.

Taktische Finessen

Obwohl sich am eigentlichen Spielprinzip seit »Civilization 2« nichts Großartiges geändert hat, wirken die überlagerten Karten wie eine Verjüngungskur. Zu Beginn einer Partie können nur wenige Einheiten zwischen den Welten hin- und herwandern. Im späteren Spielverlauf kann man Sprungpunkte bauen, die auch das Nachrücken von anderen Einheiten ermöglichen.

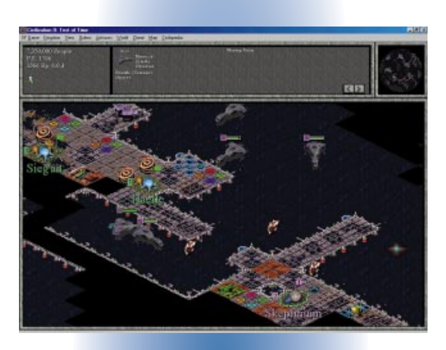
Die taktischen Möglichkeiten sind immens. Konnte man feindliche Angriffe bisher schon früh am Truppenaufmarsch erkennen, muß man bei »Test of Time« alle Augen offenhalten. Es besteht immer die Gefahr, daß gegnerische Horden aus der Unterwelt urplötzlich mitten im eigenen Lager stehen. Die beste Möglichkeit, sich vor solchen Übergriffen zu schützen, ist das Erstellen von Städten, die als Vorposten unmittelbar unter oder über den eigenen Ballungszentren liegen – vorausgesetzt, die eigenen Siedler sind überhaupt befähigt, in diese Regionen vorzudringen.

Im Fantasy-Modus werden die vier Ebenen dank der angepaßten Einheiten jeder Rasse vorzüglich unterstützt. Das Meeresvolk entwickelt sich unter Wasser beispielsweise von Beginn an prächtig. Bis andere Rassen in die Tiefen des Ozeans vordringen können, haben sich Neptuns Nachkommen die interessantesten Plätze unter Wasser längst gesichert. Konflikte sind damit vorprogrammiert.

Was bei dem Fantasy-Ambiente vorzüglich klappt, wirkt im futuristischen Modus – vor dem Hintergrund, daß es sich bei den Karten eigentlich um selbständige Planeten handeln soll – etwas aufgesetzt.

Nicht zu unterschätzen ist auch die Spieldauer, die sich aus der viermal größeren Kartenfläche ergibt.









Auf der Planetenoberfläche sieht es eigentlich noch ganz ruhig aus. Unter und über dem Tempel braut sich aber das Unheil zusammen. Wenn die Tempelstadt jetzt nicht eine hervorragende Verteidigung besitzt, ist es um sie geschehen.

Wesen, die sich in Midgard oder in Lalande umhertreiben.

Bei der Bildschirmdarstellung sah MicroProse etwas Nachholbedarf. Nicht nur die Farbpalette wird weitaus intensiver genutzt, die Krieger sind bei Bewegungen jetzt auch animiert. Angelehnt an Call to Power zappeln sogar die Fische im Wasser munter herum, ein Stück weiter sprudelt das Öl eifrig aus dem Boden. Leider ging bei der Überarbeitung einiges an der Übersichtlichkeit des Vorgängers verloren. Gerade im Fantasy-Modus kann man seine eigenen Einheiten im bunten Pixelbrei kaum von der Landschaft unterscheiden. Nicht selten überrascht die Meldung, daß man mit dem angegriffenen Gegner doch einen Friedensvertrag abgeschlossen hat, wo man eigentlich nur einen Hügel erklimmen wollte.

Auch wurde die Farbkennzeichnung der einzelnen Fraktionen so verkleinert, daß die Zuordnung der Kampfhähne kaum zu erkennen ist. Hier besteht auf jeden Fall noch Handlungsbedarf, will MicroProse nicht alle Civilization-Fans zu Brillenträgern machen.

Die weiteren grafischen Änderungen halten sich in Grenzen. Neben der drehenden Weltkarte wurde der Stadtbildschirm komplett überarbeitet. Da die neue Ansicht für alte Hasen ziemlich gewöhnungsbedürftig ist, kann man per Parameter auch mit der traditionellen Anordnung arbeiten.



Evolution der Stadtansicht. Wer mit der neuen Anordnung nicht zurechtkommt, kann auch mit der alten weiterarbeiten.

Altbewährtes aufgebohrt

Auch steuerungstechnisch bleibt alles beim alten. Städte, Straßen und Bewässerungseinrichtungen baut man immer noch mit Siedlern, innovative Änderungen wie die Baubehörde aus Call to Power sucht man vergebens. Auch auf längst fällige Erweiterungen wie die Produktionswarteschlange muß man verzichten. Geblieben ist die effiziente Tastatursteuerung, mit der Einheitentransport und Stadtmanagement wie gewohnt schnell von der Hand gehen.

Laut MicroProse wurde bei der Überarbeitung der Computergegner hauptsächlich auf die überlagerten Karten Wert gelegt; an der eigentlichen Intelligenz der Gegner gab es nur wenige Änderungen. Auch ein ausgeklügeltes Diplomatie-System wie bei Alpha Centauri darf man nicht erwarten. Immerhin wurde die große Schar der Civilization-2-Fans endlich erhört: Test of Time enthält umfassende Multiplayer-Funktionen, wie sie aus der Erweiterungs-CD bekannt sind.

Die Preview-Version machte einen stabilen Eindruck. Botschafter-Grafiken, Weltwunder-Videos und die Musikuntermalung sind allerdings nur bruchstückhaft vorhanden. Die beliebten Stadt- und Palastansichten und auch der Editor waren noch nicht integriert. **(Thierry Miguet/mash)**

Die Spielmodi im Vergleich

	Original	Extended Original	Fantasy: Midgard	Science-fiction: Lalande
Anzahl Karten	1	2	4	4
Anzahl Einheiten	53	77	80	62
Spieldauer in Jahren	6020	6020	6020	6020
Anzahl Völker	21	21	7	21
Anzahl Wissenschaften	89	89	100	96
Anzahl Weltwunder	28	28	28	28
Anzahl Stadterweiterungen	38	39	39	39

Civilization 2 – Test of Time – Fakten

- **Hersteller:** MicroProse/Hasbro Inter.
- **Genre:** Aufbausimulation
- **Termin:** August '99
- **Besonderheiten:** • Vier unterschiedliche Spielvarianten • Überlagerte Karten • Im erweiterten Modus kann auf Alpha Centauri weitergesiedelt werden • Multiplayer-Modus.

Preview: Prince of Persia 3D

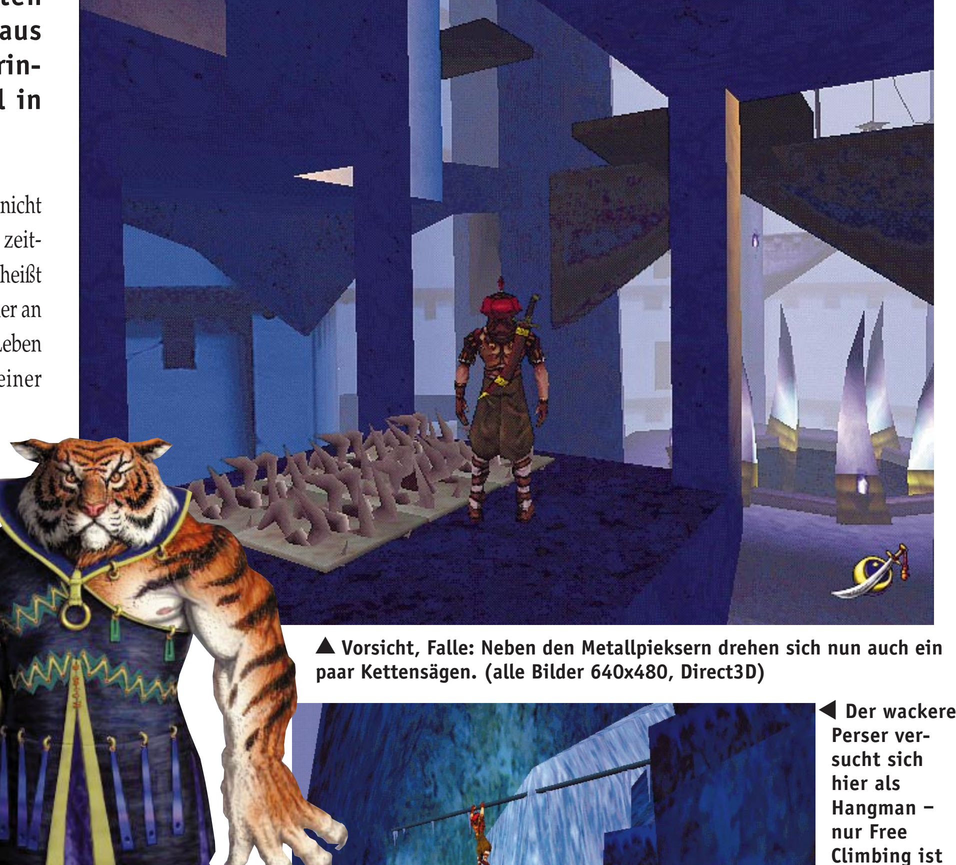
Die Prinzenrolle

14 Jahre nach seinen ersten Abenteuern kehrt der Prinz aus Persien zurück, um seine Prinzessin zu befreien – diesmal in schönster 3D-Grafik.

Ein Klassiker kehrt zurück – und zwar nicht als einfache Emulation, sondern im zeitgemäßen 3D-Gewand: »Prince of Persia 3D« heißt das gute Stück, mit dem die Red-Orb-Designer an den Erfolg der von Jordan Mechner ins Leben gerufenen Geschichte aus Tausendundeiner Nacht anknüpfen wollen. Hehres Ziel: Der erste Prinz verkaufte sich seit 1989 über eine Million Mal und zählt damit zu den Meilensteinen des Action-Adventure-Genres.

Designer Jordan Mechner hatte schon fünf Jahre davor mit »Karateka« einen Achtungserfolg quasi im Alleingang hingelegt – »Prince of Persia« war dagegen ein regelrechtes Familienunternehmen. Sein Vater komponierte die Musik, sein Bruder hüpfte, kletterte und rannte vor Jordans Filmkamera herum. Diese Aufnahmen übertrug Jordan anschließend Bild für Bild in seinen Apple II, zeichnete die Umrisse nach und schuf so bislang ungeahnte fließende Animationen. Außerdem erfand er die Balkenanzeige für die Lebensenergie, die nach jedem Feindkontakt oder Sprung aus großer Höhe zusammenschrumpfte.

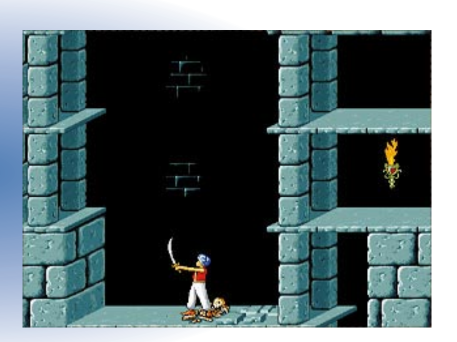
Zusätzlich zu seinem Psychologie-Diplom arbeitete Mechner in den folgenden Jahren an einem Abschluß in Filmproduktion. Nebenbei entwarf er »Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame«. Ein Team bei Brøderbund setzte seine Entwürfe in Programmcode um, das Spiel erschien 1993. Jedoch ohne nennenswerte Neuerungen – statt dessen vertraute der Hersteller auf das Erfolgsrezept des Vorgängers. Mit »The last Express« wagte Mechner 1997 einen Ausflug ins Adventure-Genre. Die Echtzeit-Reise im Orient-Express bestach durch dichte Atmosphäre und die im Rotoskop-Verfahren eingebauten Personen. 1997 kursierten erste Gerüchte, daß der Prinz bald in der immer populärer werdenden »Tomb Raider«-Ansicht durch das Morgenland klettern sollte, und trotz der Brøderbund-Übernahme und der fast vollständigen Abwicklung des Red-Orb-Spielelabels blieb das Projekt am Leben.



▲ Vorsicht, Falle: Neben den Metallpieksern drehen sich nun auch ein paar Kettensägen. (alle Bilder 640x480, Direct3D)

◀ Der wackere Perser versucht sich hier als Hangman – nur Free Climbing ist schöner.

Das waren noch Zeiten: Jordan Mechners Bruder hüpft für den ersten Prinz von Persien.

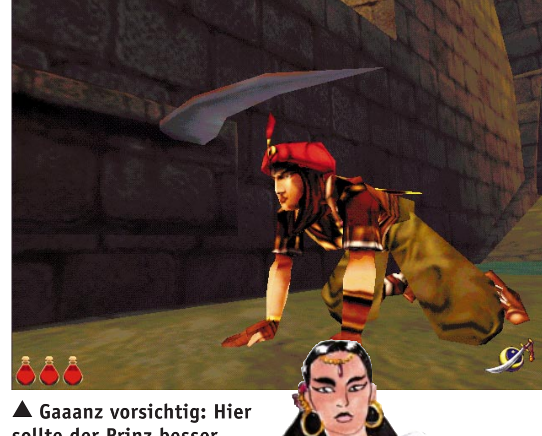


... bis an ihr Lebensende?

Inhaltlich knüpft Prince of Persia 3D an die zwei ersten Teile an: Der wackere Prinz ehelichte seine liebreizende Prinzessin. Doch König Assan, Bruder des Sultans, ist außer sich. Eigentlich war sie nämlich seinem Sohn Rugnor versprochen. Daher lockt er die beiden in eine Falle, läßt den Prinzen ins Verlies werfen und entführt die Prinzessin in



Nimm dies, Elender: Die Kämpfe nehmen rund ein Viertel des Spiels ein.



▲ **Gaaanz vorsichtig: Hier sollte der Prinz besser nicht kopflos sein, sonst wird er es.**

ein Schloß, weit entfernt in einem Gebirge. Bevor Sie als Prinz also Ihre Herzdame wieder in die Arme schließen können, müssen Sie erst einmal aus der Gefangenschaft entkommen und dann den gefährlichen Weg zum Schloß Assans überstehen. Jordan Mechner ist wieder für die Story verantwortlich und trifft sich regelmäßig mit dem Red-Orb-Team, damit das neueste Abenteuer »seines« Prinzen so nahtlos wie möglich an die alten anschließt. Deren Fans werden sich im dritten Teil heimisch fühlen. Denn es tauchen altbekannte Spielelemente auf: Häscher des Königs, die Sie in Schwertkämpfen oder mit einem gezielten Bogenschuß ausschalten müssen, und zahlreiche Fallen, die Sie sehr schnell einen Kopf kürzer machen können. Zum Glück dürfen Sie nun jederzeit speichern und müssen bereits besiegten Gegner nicht erneut gegenübertreten. Es machte die Vorgänger etwas frustig, kurz vor dem Levelende nach einem Fehltritt von vorn anfangen zu müssen.

Mehr Licht

Um zu Ihrer Geliebten zu gelangen, müssen Sie 15 Umgebungen wie das Verlies, den Palast des Königs, finstere Höhlen, uralte Ruinen oder eine zerklüftete Eiswelt durchqueren. Ungewöhnliche Idee: Die Grafik verdeutlicht Ihren Fortschritt. Vom dunklen Kerker an werden die Level stets heller und farbenfroher. Damit sich die Designer ganz auf die Gestaltung der orientalischen Gegebenheiten konzentrieren können, nutzen sie zwei Hilfsmittel »von der Stange«. Da wäre zum einen »Motivate«, ein Programm, das die Animationen der Charaktere übernimmt. Diese werden in Echtzeit durchgeführt, so daß einzelne Bewegungsabläufe wie Rennen, Springen oder Schwimmen nahtlos ineinander übergehen. Ein Paket namens »NetImmerse« hilft beim Aufbau der Level und verfügt über die heute zum Standard gehörenden Eigenschaften wie dynamische Lichtverhältnisse, automatische Detailanpassung, ein Partikelsystem, Z-Buffering und diverse Schattier- und Filtermöglichkeiten.

Laut Aussagen der Programmierer soll das Spiel mit konstant 20 Bildern pro Sekunde schon auf einem Pentium/233 laufen, noch besser sei jedoch ein PII/450. Die uns vorliegende Beta-Version kam jedoch noch auf einem PIII/450 mit einer TNT2-Grafikkarte gelegentlich ins Schnaufen und ruckte etwas. Zudem tauchten immer wieder Clippingfehler auf, bei denen die falschen Teile der Umgebung zur Darstellungsbeschleunigung abgeschaltet wurden. Hoffen wir, daß Red Orb hier noch etwas Feintuning betreibt. Eine deutsche Version wird übrigens vor allem in den Kämpfen nicht so blutig wie das Original sein – jedoch sind als Kompromiß spezielle »finishing moves«, mit denen der Prinz einen Gegner besonders kunstvoll tranchiert (oder selbst tranchiert wird) nach wie vor im Spiel. **(ra)**

Während der Sultan den Prinzen nur schwer zurückhalten kann, nach dessen Gemahlin zu suchen, wird diese von Assans Häschern entführt.



Prince of Persia 3D – Fakten

- ▶ Hersteller: Red Orb/TLC
- ▶ Genre: Action-Adventure
- ▶ Termin: 3. Quartal '99
- ▶ Besonderheiten: • Tolle orientalische Atmosphäre • Sehr abwechslungsreiche Level • Viele Elemente aus den Vorgängern wie Zweikämpfe und Fallen • Grafik-Engine paßt sich automatisch der PC-Rechenleistung an.

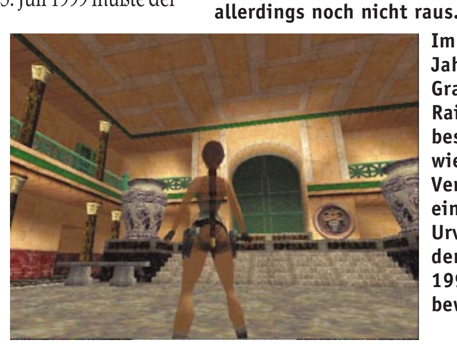
Preview: Tomb Raider: The last Revelation

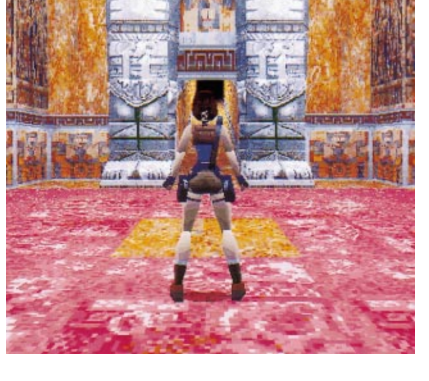
Eine Frau für alle Fälle

Wie oft kann eine gute Suppe mit Wasser verdünnt werden, ohne daß der Geschmack nachläßt? Oft, wenn die Suppe nur stark genug ist.

Einer der neuen Gegner von Tomb Raider 4. Wie Skelette auf Pistolenbeschuß reagieren, ist allerdings noch nicht raus.

Längst geht es bei dem Produkt »Tomb Raider« nicht mehr um das eigentliche Spiel. Ein ganzer Rattenschwanz gescheiter Leute aus den unterschiedlichsten Gesellschaftsbereichen hat Hauptdarstellerin Lara Croft seziert, analysiert und für ihre Zwecke eingespannt. Der Popgruppe »Die Ärzte« verhalf Lara zu einem vielbeachteten Musikvideo. Feministinnen sprechen gern über ihre emanzipatorischen Großtaten, endlich zeigt eine Computerfrau uns unsäglichen Kerlen mal, wo's lang geht. Und Herrenmagazine achten nach wie vor auf klassische Attribute der schönen Adeligen. Manchmal zu sehr: Laut einer Meldung von »www.zdnet.de« vom 15. Juli 1999 mußte der englische Playboy auf 20 000 Titelbildern den Schriftzug Tomb Raider überkleben. Mit Nacktphotos von Ex-Lara-Modell Nell McAndrew hatte man um Kundschaft geworben, dabei allerdings die Rechnung ohne den Wirt Eidos gemacht, der seinen Liebling meist nur exklusiv und selten umsonst auftreten läßt.





Im Laufe der Jahre hat sich die Grafik von Tomb Raider stark verbessert (links), wie auch dieser Vergleich mit einem Bild der Urversion aus dem Jahre 1996 (unten) beweist.

Und doch ...

Über das Computerspiel selbst wird aber auch noch gesprochen. An der Fortsetzung des Fräuleinwunders wird momentan gearbeitet. Andere Firmen lassen sich dafür mehrere Jahre Zeit und brillieren dann mit neuer Engine oder einem revolutionären Spielkonzept. Powerweib Lara hat dergleichen nicht nötig, bisher trafen neue Versionen ihrer Katakombentouren in jährlichen Abständen ein, und daran wird sich auch beim vierten Teil nichts ändern, der im November erscheint. Als Untertitel ist die Bezeichnung »The Last Revelation« gewählt worden. Das heißt soviel wie »Die letzte Offenbarung«, ob die Bezeichnung »Enthüllung«, die ebenfalls im Wörterbuch steht, besser paßt, wird sich noch herausstellen. Präsentiert uns Lara dann noch reizvollere Orte als abgelegene Ruinen?



Lacht: Adrian Smith, Chef der Entwicklungsabteilung von Core Design, zeichnet für eine der erfolgreichsten Spieleserien verantwortlich.

Die Engine ist offensichtlich immer noch dieselbe, dafür wirken erste Bilder aber so, als wäre die Auflösung erhöht worden. War die Hintergrundgeschichte bislang dürftig, versprechen uns die Macher diesmal einen starken Erzählfaden. Frau Croft treibt sich ausschließlich in Ägypten herum, wo sie – man sollte das von so einer erfahrenen Archäologin gar nicht mehr erwarten – aus Versehen einen alten, sehr zornigen Gott aufstört. In der Folge muß sie alles dransetzen, ihm und seiner Bande untoter Fans auf die Finger zu klopfen, alles andere wäre nämlich schlecht für uns und die ganze Welt – »Die Mumie« läßt schön freundlich grüßen. Neue Bewegungsabläufe wurden Lara außerdem spendiert, die abgefahrene Rätsel versprechen. Außerdem sollen die Gegner wesentlich überzeugender als in früheren Titeln agieren. Wir und sicherlich auch Sie, lieber Leser, können die neusten Abenteuer unserer Lieblingsemanze auf jeden Fall kaum noch erwarten. (uh)

Tomb Raider 4 – Fakten

- Hersteller: Core Design/Eidos
- Genre: Action-Adventure
- Termin: November '99
- Besonderheiten: • Fortsetzung des berühmtesten Computerspiels der Welt • Nur noch ein Schauplatz • Neue Bewegungsabläufe der Spielfigur.

Previews: Technomage, Anno-1602-Nachfolger

Kleiner Held ganz groß

Daß Sunflowers mit »Anno 1602« nicht nur eine Koryphäe im Bereich Strategie ist, will das Team in Langen der Welt mit seinem ersten hausintern entwickelten Action-Rollenspiel »Technomage« beweisen.



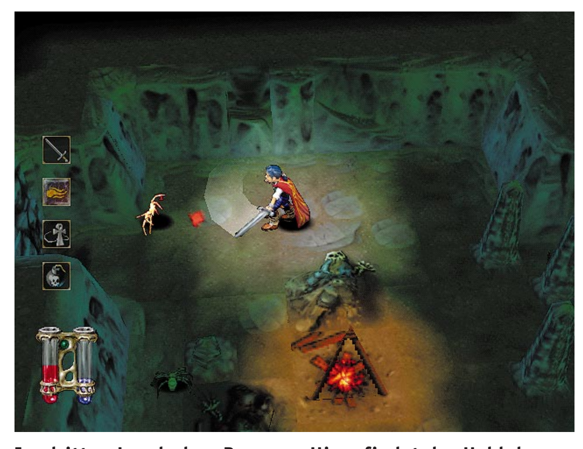
Hier geben die Grafiker gerade den acht verschiedenen Welten weiteren Feinschliff.

Die Firma beschäftigt bereits 27 feste Mitarbeiter, die von 25 Freien in den Bereichen Betatesting, Übersetzung und Graphik unterstützt werden. Momentan tritt Sunflowers mit zwei Entwicklungsteams an, einmal mit dem österreichischen Max Design, das sich voll und ganz dem Nachfolger zu »Anno 1602« widmet, und einem hausinternen, das an »Technomage« werkelt. Zukünftig will Sunflowers maximal zwei Titel pro Jahr herausbringen. Zudem ist längerfristig die Verpflichtung eines dritten Entwicklerteams geplant.



Technomage

Das Spiel führt Sie in die Phantasie-Welt Gothos, in der zwei Völker dominieren: einmal die Dreamer, ein magisch begabtes Völkchen, und die Steamer, die sich eher der Technokratie verschrieben haben. Das Verhältnis der beiden Rassen ist von einem alten, ungeschriebenen Gebot bestimmt: Vermischt euch nicht miteinander. Eines Tages wird Gothos von Monsterhorden heimgesucht und Steamertown dabei völlig zerstört. Hier geraten Sie dann in die Story. In der Rolle des namensgebenden Technomage müssen Sie retten, was noch zu retten ist. Einstweilen lebt unser Held in spe noch bei der Mutter in Dreamertown und ist zu seinem Unglück ein Mischling aus den beiden Völkern. Als die Dreamer vom Einfall der Monsterhorden hören, machen sie daher auch unseren Protagonisten für das Unglück verantwortlich, da er mit seiner verbotenen Existenz den Zorn der Götter heraufbeschworen hätte. Also tut er das einzig richtige und flieht er aus seiner Heimatstadt.

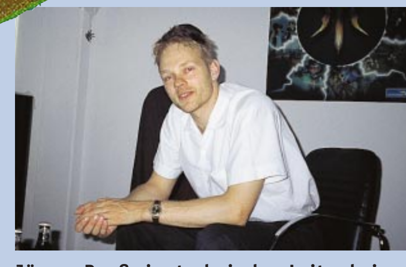


Im dritten Level, dem Dungeon Hive, findet der Held das verlassene Lagerfeuer seines Vater und muß sich zudem einer Anzahl Spinnen erwehren.

Fakten zum Anno-Nachfolger

ANNO 1602 Der Nachfolger

Seit Anfang dieses Jahres arbeiten Max Design und zwei Mannen von Sunflowers, unter anderem Jürgen Reußwing, mit vereinten Kräften, damit der Nachfolger von Anno 1602 genauso erfolgreich wird wie das Original. Jede Menge Kundenzuschriften hat das Team im Vorfeld ausgewertet, um gezielt auf die Verbesserungswünsche der Spieler eingehen zu können. Die Thematik des neuen Strategie-Titels wird ebenfalls ein historisches Szenario sein, das wahrscheinlich irgendwo zwischen dem 15. und 17. Jahrhundert situiert ist. Wieder handelt es sich dabei um eine Phantasie-Welt mit architektonischer Anlehnung an eine historische Epoche. Diese wird sich zeitlich am Vorgänger orientieren, um einen Wiedererkennungswert zu schaffen. Die Entwickler wollen die Identität von Anno erhalten, und Ihre Hauptaufgaben liegen somit in der Entdeckung einer neuen Welt, deren Besiedlung, im Handel und in der Diplomatie. Das Kampfsystem, ein Hauptkritikpunkt am Vorgänger, soll hingegen deutlich verbessert werden. Graphisch tut sich ebenfalls einiges, die neue Welt soll durch eine höhere Farbtiefe und dreidimensionale Licht-, Nebel- und Wassereffekte bestechen. Die Spielwelt nimmt größenmäßig deutlich zu. Auch die künstliche Intelligenz der Computergegner überarbeiten die Designer stark. Die Entwickler planen für den Mehrspieler-Modus eine Netzwerkoption für mehr als die bisherigen vier Spieler. Der Release ist für das zweite Quartal 2000 geplant; unsere Strategen können es jedenfalls kaum abwarten, eine spielbare Version unter ihre Mausfinger zu bekommen.



Jürgen Reußwig, technischer Leiter bei Sunflowers, gibt uns erste Infos zum Anno-1602-Nachfolger.

◀ Der Kampf – hier in einer Zwischensequenz von Anno 1602 zu sehen – spielt auch im Nachfolger eine wichtige Rolle.



Technomage besucht seinen Onkel, der ihm rät, Dreamertown zu verlassen. Dafür benötigt er aber den alten Kompaß aus dem Keller.

Die große weite Welt

Acht Welten mit 20 graphisch verschieden gestalteten Leveln soll unser junger Freund linear erkunden, um den ominösen Monstern auf die Spur zu kommen. Jede Welt hat natürlich ihren eigenen Endgegner. Seit fast 19 Monaten arbeitet ein Team von nunmehr 19 Leuten an der Fertigstellung des Produktes. Die Steuerung funktioniert einfach per Tastatur oder Gamepad, eine frei drehbare Kamera erleichtert die Orientierung. Die erste Welt, Dreamertown, hat die Funktion eines Tutorials. Eine gewisse Anzahl an Charakterpunkten können Sie selbst vergeben; es bleibt Ihnen beispielsweise überlassen, ob Sie den Technomage lieber in der Handhabung von Zaubern oder eher in Richtung der Steamer ausbilden. Als Mischling verfügt er jedenfalls über beide Anlagen. Im Laufe des Spiels können Sie bis zu acht verschiedene Zaubersprüche erlernen und für jeden jeweils eine Aufwertung erfahren. Zudem verändert sich mit zunehmenden Charakterwerten auch das Äußere des Helden, vom unerfahrenen Träumer mutieren seine Gesichtszüge zum markanten Kämpfer. Verschiedene Tools helfen Ihrem Protagonisten, die ihm aufgetragenen Rätsel zu lösen. Die kompakt gehaltenen Dialoge bieten leichte Anhaltspunkte, um den Geheimnissen auf die Spur zu kommen. Speichern können Sie voraussichtlich nur an speziell dafür vorgesehenen Stationen im Spiel.

(nr/mash)

Technomage – Fakten

- **Hersteller:** Sunflowers
- **Genre:** Action-Rollenspiel
- **Termin:** 4. Quartal '99
- **Besonderheiten:** • Acht Welten mit 20 Leveln • frei drehbare Kamera • Charakterpunkte werden selbst vergeben.

Update: Starfleet Command

FRONTURLAUB

Bugs am laufenden Band – oder warum wir mit dem »Starfleet Command«-Test noch einen Monat warten.

Eigentlich hätten Sie in dieser Ausgabe einen Test von Interplays »Starfleet Command« finden sollen. Doch die Version vom 6. Juli, die allen deutschen Spielezeitschriften vorlag, enthielt sage und schreibe rund 300 kleine, 40 mittelschwere und fünf richtig böse Bugs.

Wir haben daraufhin selbstverständlich mit Programmierer und Projektleiter Erik Bethge bei Interplay Rücksprache gehalten, der Ende Juli mit seinem Team 16 Stunden und mehr pro Tag mit dem Feinschliff beschäftigt war. Seine Aussage: »Ich würde mich freuen, wenn Ihr noch bis zur Verkaufsversion warten könntet – unser interner Beta-Test läuft immer noch auf Hochtouren, damit wir Euch ein wirklich gutes Spiel liefern können.«

Das Problem: Damit rutscht unser Test in die nächste Ausgabe, die Sie erst Anfang September in den Händen halten, zwei Wochen nach dem Erscheinen des Spiels. Doch das ist es uns ganz klar wert, denn eine ehrliche und auf Tatsachen beruhende Wertung können wir aufgrund der jetzigen Beta-Version mit gutem Gewissen nie und nimmer festlegen. Wir denken uns, daß Sie dafür Verständnis haben.



Schick sieht's aus, testbar ist es noch nicht: Starfleet Command.



Im Weltall nichts Neues: Die Kampagnen funktionieren in unserer Testversion noch nicht.

Ein paar Wanzen ...

Damit Sie wissen, was Ihnen und uns diesen Monat erspart blieb, hier eine bei weitem nicht vollständige Liste der Bugs, die uns nach den ersten drei Test-Tagen bei Starfleet Command aufgefallen sind:

- Die sechs Kampagnen funktionieren nicht: Entsprechende Missionen und Endkämpfe fehlen.
- Die Künstliche Intelligenz Ihrer Flotte ist nicht vorhanden – selbst nach ausdrücklichem Verbot schießt Ihre Flotte beispielsweise zu entternde Gegner zu Brei.
- Beim Speichern verliert Ihre Crew alle(!) Erfahrungspunkte.
- Spezialeinsätze werden angekündigt, finden dann aber nicht statt.
- Die Anzeigen im Medaillenbildschirm funktionieren nur eingeschränkt.
- Nicht alle Trainingsmissionen sind anwählbar.



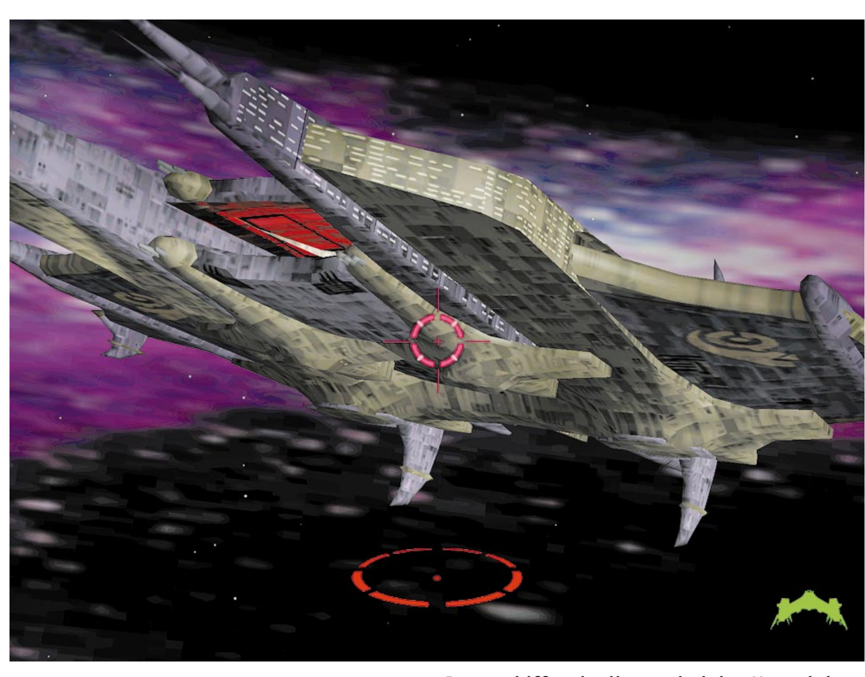
Starfleet-Command-Chef Erik Bethge: »Bitte testet diese Version nicht!«

Außerdem fehlte allen Redaktionen das 160 Seiten starke Handbuch nebst Tabellen und Karten. **(ra)**

Preview: Viermal Sierra

Zu neuen Ufern

Mangelnde Aktivität konnte man dem ehemaligen Adventure-Spezialisten aus Seattle im letzten halben Jahr wirklich nicht nachsagen. Im selben Stil geht es anscheinend weiter – an hochkarätigem Nachschub herrscht kein Mangel.



Raumschiffe wie dieses sind das Neapel der Zukunft: sehen und sterben … (Babylon 5)

Während die Roberta-Williams-Company in den vergangenen Monaten mit »King's Quest 8«, »Quest for Glory 5«, »Half-Life« (deutsch) und »Return to Krondor« eine Renaissance des Abenteuers feierte (um es mal auf einen breiten und allgemeinen Nenner zu bringen), stehen für den Rest des Jahres und darüber hinaus auch etliche Ausflüge in andere Genres an. Das Stammhaus der Firma zeichnet dabei unter anderem verantwortlich für:

Babylon 5: Into the Fire

Die zu diesem Lizenztitel gehörige SF-Fernsehserie ist zwar inzwischen ausgelaufen, weckt aber mit ihren oft sperrigen und unkonventionellen Stories nur die angenehmsten Erinnerungen – zumal im Vergleich zum sonst üblichen »Friede, Freude, Eierkuchen«-Gesumse. Das Spiel will dem großen Vorbild offensichtlich nacheifern und wuchert zu diesem Zweck erst einmal mit technischen Pfunden. Eine Auflösung von bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkten oder die Möglichkeit, 1000 Raumschiffe gleichzeitig auf einem Screen zu zeigen, bilden dabei wichtige Marksteine, die an den Grenzen dessen eingepflanzt sind, was derzeit machbar ist, und die von der ganz laienhaften Bewertung der fulminanten 3D-Grafik (ein herzhaftes »Wow!«) nur noch tiefer in den Boden gerammt werden.



Die Cockpitansicht am Steuerknüppel eines Starfury-Fighters. (Babylon 5)

Aber auch das Gameplay verspricht, aus gewohnten Gleisen auszubrechen: Anfangs fliegt man zwar ganz traditionell seine Einsätze als Raumjägerpilot der Erdallianz, später wird es dann nach diversen Beförderungen strategischer, wenn Sie über gewaltige Kreuzer oder gar komplette Flotten gebieten. Über die Geschichte selbst breitet das Designerteam derzeit noch dicke Wollmäntel des Schweigens, damit bloß ja nichts an die Öffentlichkeit dringt. Klar ist immerhin, daß die Story, zwei Jahre nach den Ereignissen der letzten TV-Staffel angesiedelt, ganz in bewährter Babylon-Manier gestrickt sein soll, die sich in den schlichten Worten »Nix ist fix« zusammenfassen läßt. Oder etwas weniger profan formuliert: Man sollte sich am besten nicht zu sehr darauf verlassen, daß das, was man für richtig hält, auch wirklich so ist, wie man glaubt …

Noch zwei Antworten auf Fragen, die sicherlich von allgemeinem Interesse sind: Ja, es werden Schattenschiffe auftauchen. Und ja, es haben Filmaufnahmen mit etlichen Babylon-Stars wie Bruce Boxleitner (Commander Sheridan), Jerry Doyle (Michael Garibaldi) oder Mira Furlan (Delenn) stattgefunden.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Zu den positiven Überraschungen im zukünftigen Sierra-Sortiment gehört auch diese taktische Simulation, die es unerwarteterweise locker schafft, sich von ihren leicht altbackenen Vorgängern zu lösen. Auf den ersten Blick drängt sich dabei der Vergleich zu Red Storms »Rainbow Six« auf – nur daß »SWAT 3« halt in jeder Beziehung besser zu werden verspricht. Die Optik (welche auf einer stark modifizierten Version der Engine von »Gabriel Knight 3« beruht) schlägt die des Konkurrenten aus Tom Clancys Rüstungsschmiede allemal, die Steuerung macht einen bedeutend handlicheren Eindruck, und überhaupt ist das ganze Konzept anscheinend wesentlich besser durchdacht sowie von eher unnützem oder gar hinderlichem Ballast befreit worden.

In der Praxis heißt das, daß Sie im Jahre 2005 für eine Spezialeinheit des Los Angeles Police Departments verantwortlich sind, die den lieben langen Tag nichts anderes macht als Terroristennester auszuheben, Geiselnehmern ein Bein zu stellen

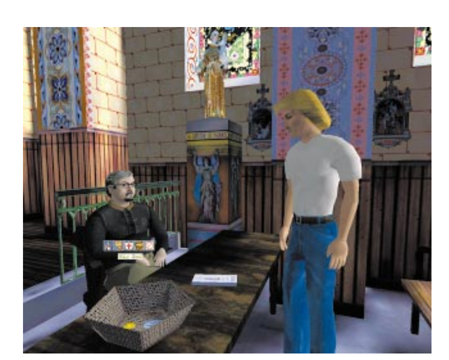


Der Nachteil von stabilen Türen ist ohne Zweifel, daß sie undurchsichtig sind. (SWAT 3)

oder Bomben zu entschärfen. An zum Teil durchaus prominenten Tatorten wie dem Airport oder dem Messegelände des Convention Centers bewegt man sich und seine vier Mitstreiter durch buchstäblich fotorealistische Umgebungen (ich habe mich schon lange nicht mehr so vor meinem Spiegelbild erschreckt), Sperenzchen wie Aufteilung in Gruppen und sinnvolles, selbständiges Agieren der KI-Polizisten selbstverständlich inklusive. Natürlich gibt es jede Menge Schießprügel, die man auch benutzen kann/muß, aber wer auf besonders hohe Scores aus ist, der sollte versuchen, seine 18 Missionen mit einem Minimum an Gewalt und einem Maximum an unblutigen Verhaftungen abzuschließen.

Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned

Für die Adventurefreunde wartet mit dem neuesten Geisterjäger-Drama eine spannende Gelegenheit zum Schnüffeln in uralten Mysterien. Das französische Städtchen Rennes-le-Chateau ist nämlich mit einer äußerst geheimnisvollen Kirche



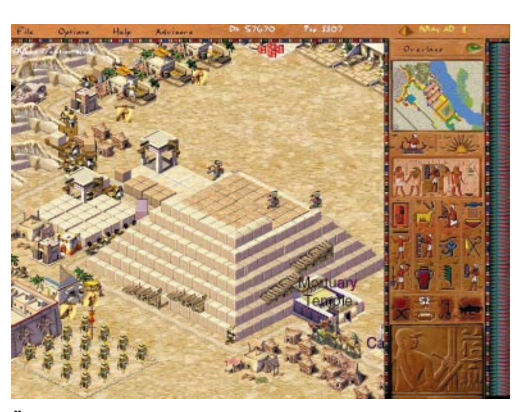
Gabriel quetscht den Priester aus. (Gabriel Knight 3)

gesegnet – ob es wohl ein Zufall ist, daß die Spur eines entführten Kindes ausgerechnet in dieser gottverlassenen Gegend endet?

»Gabriel Knight 3« setzt die noch junge Tradition der 3D-Adventures fort und führt sie mit sehr weich und glatt animierten Polygonhelden (neben dem Namensgeber ist natürlich auch wieder Grace mit von der Partie) zu einem neuen Höhepunkt.

Pharaoh

Von Impressions, dem für Strategie zuständigen Sierra-Label, kommt die neueste antike Städtesimulation – daß man beim Anblick der Screenshots an die »Caesar«-Trilogie denkt, ist quasi vorprogrammiert. Jenseits aller Ähnlichkeiten existieren selbstverständlich auch Unterschiede: Zunächst einmal steht hier eine ägyptische Metropole zur Debatte, es gibt so etwas wie wassergebundene Flußkriegsführung und die wohl unvermeidlichen ägyptischen Riesenmonumente (Pyramiden, Sphinxe und dergleichen), deren Bau neben anderen Anforderungen zu den Siegbedingungen eines Levels gehören kann. Mehrere Kampagnen sowie das Construction Kit, mit dem man sich nach Belieben seine eigene Architektur-Antiquität zusammenbaut, runden den vielversprechenden Titel ab.

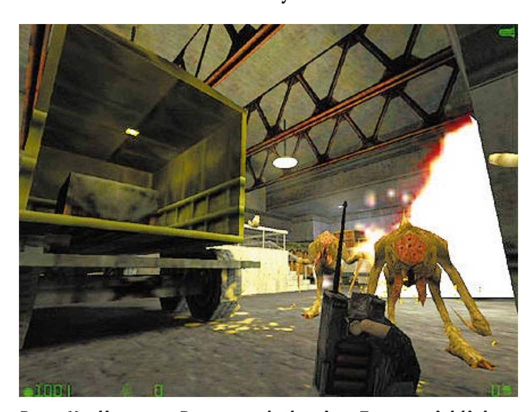


Über Jahre hinweg wächst die Pyramide. (Pharao)

Half-Life: Opposing Force

Das Erweiterungspack für »Half-Life« wird mit Sicherheit auch für die nicht indizierte deutsche Version erscheinen und den Spieler zurück in die Black-Mesa-Laboratorien führen – diesmal in Gestalt eines Marines, der (während der aus dem Originalprogramm bekannte Freeman zur Alien-Welt teleportiert) von seiner Einheit getrennt wird, irgendwo auf dem Forschungsgelände festhängt und dort sogar auf eine bislang unbekannte und natürlich supergefährliche Sub-Rasse der Außerirdischen stößt. Wer auf Adrenalin pur steht, wird an diesem Titel wohl kaum vorbeikommen.

(Pan Geysternacht/mash)



Race X, die neue Rasse – ob da eine Zange wirklich hilft? (Half-Life: Opposing Force)

Sierra – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Babylon 5: Into the Fire	SF-Action	1. Quartal 2000
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned	Adventure	3. Quartal '99
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Oktober '99
Pharaoh	Echtzeit-Strategie	November '99
SWAT 3: Close Quarters Battle	Strategie-Action	4. Quartal '99

Previews: Rainbow Six: Rogue Spear, Shadow Watch und Project Churchill

Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear

STURMWARNUNG

Mit »Rainbow Six« begründete Red Storm Entertainment ein neues Untergenre und verkaufte fast 600 000 Stück davon. Grund genug für uns, der Firma einen Besuch abzustatten und einen Blick auf den Nachfolger »Rogue Spear« zu werfen.



Höhepunkt des Spiels wird eine von den Fans immer wieder geforderte Flugzeugentführung sein. Dafür haben sich die Designer den Sitzplan einer echten Boeing 747 besorgt, um alle Innereien des Passagierjets naturgetreu darzustellen. (Rogue Spear)

Anno domini 1996 gründete Bestsellerautor Tom Clancy seine eigene Computerspiel-Firma. Das Debütwerk war »Tom Clancy's SSN«, das noch bei der Virtus Corporation erschien. Dieser U-Boot-Simulation war jedoch wenig Erfolg beschieden, genau wie den beiden Java-Produkten »Politika« und »ruthless.com« sowie dem Echtzeit-Strategiespiel »Dominant Species«. Rainbow Six hingegen traf den Geschmack der Computerspieler mit seinem ansprechenden Mix aus 3D-Action und Taktik. Ein so gut laufendes Programm hat freilich auch Mängel: Kritikpunkte betrafen die mäßige Optik und die mangelnde künstliche Intelligenz, vor allem die der eigenen Soldaten. Beidem wird nun abgeholfen.

Rainbow Six: Rogue Spear

Eine Neuerung fällt gleich im Startmenü auf: Quasi als Instant-Action-Modus können Sie die Option »Lone Wolf« anwählen, in der Sie ganz allein gegen 30 auf der Karte wild verteilte Übelwichte kämpfen müssen. Ziel: Finden Sie den Ausgang. 3D-Shooter-Fans kommt dies sicher nicht ganz unbekannt vor, entspricht es doch dort dem normalen Spielablauf. Eine Abart dieser Spielart ist »Terrorist Hunt« mit gleichem Szenario; nur haben Sie hier Ihr komplettes Team zur Verfügung und müssen alle »Tangos« (sprich: Terroristen) ausschalten.

Fünf neue Teammitglieder dürfen begrüßt werden, darunter zwei aus dem Roman »Operation Rainbow«. Eines davon, Feldwebel Dieter Weber, freut sich besonders über eine zusätzliche Eigenschaft Ihrer Schäfchen, nämlich das Scharfschießen. Dieser von den Fans hartnäckig gewünschte Skill benötigt natürlich auch anderes Schießgerät.



Das Red-Storm-Team vor dem Firmengebäude in Raleigh, North Carolina. Insgesamt arbeiten über 80 Personen an den kommenden Produkten.

Alle meine Waffen

Neben Scharfschützen-Gewehren finden Sie zwei Pistolen vom Typ Desert Eagle in den Kalibern .357 und .50 sowie die Walther WK 2000. Von der gern benutzten Heckler & Koch MP5 stehen jetzt auch die Kaliber .45 und 10 mm zur Verfügung, mit einer Schrotflinte schalten Sie ebenfalls böse Männer aus. Zu den zehn neuen Waffen gehört zudem das Steyr AUG (Armee Universal Gewehr), die Standardwaffe der Schweizer Armee. Außer den normalen Vollmantelkugeln laden Sie dies-





◀ Ihre Mannen können nun auch um die Ecke oder hinter Kanten hervorlugen und setzen sich so geringerem Beschuß aus, können aber selber feuern. (Rogue Spear)

▲ Pfoten hoch! Wer nicht hören will, muß fühlen, wie dieser abtrünnige sowjetische Söldner erfahren muß. (Rogue Spear)

mal darüber hinaus Hohlspitzgeschosse, die beim Einschlag aufpilzen und deswegen hauptsächlich gegen »weiche Ziele« benutzt werden. Das physikalische Modell wurde weiter verbessert; so verlieren Projektile an Energie und durchschlagen beispielsweise schußsichere Westen ab einer bestimmten Entfernung nicht mehr. Windeffekte suchen Sie jedoch vergeblich. Je nach Geschwindigkeit krachen die Geschosse auch durch Türen und Terroristen, so daß Sie beim Zielen aufpassen sollten, daß nicht noch eine Geisel im Weg steht. Früher hatten sämtliche Waffen die gleichen Modifikatoren, etwa wenn Sie gerannt sind oder sich abgehockt haben. Jetzt wird dies bei allen Gewehren extra berechnet. Während es nach wie vor recht unsinnig ist, herumzuwirbeln und eine Waffe mit Zielfernrohr abzufeuern, gilt dies nicht für MGs, deren Effektivität durch Herumschwenken ja noch erhöht wird. Der Detailgrad nimmt ebenfalls zu, denn Sie hören nun Tangos sich in ihrer Landessprache unterhalten, auch die Geiseln reden. Bei entsprechender Temperatur werden Atemwölkchen dargestellt, und die Zahl der Animationen hat man vervierfacht. Trotzdem sieht die Optik immer noch eine Klasse schlechter aus als die zeitgemäßer 3D-Shooter. »Das liegt daran, daß derartige Programme einen Rechenaufwand von 90 Prozent Grafik und zehn Prozent Simulation haben«, sagt Produzent Carl Schnurr. »Bei Rogue Spear beträgt das Verhältnis 50 zu 50.«



Nachtsichtgeräte haben durchaus große Vorteile in der Dunkelheit. (Rogue Spear)

Aus den ehemals fünf verschiedenen Grundverhaltensmustern der Tangos wurden über 30; sie langweilen sich, trinken und rauchen. Manchmal werden sie mißtrauisch, besonders, wenn sie Fußspuren sehen, wo vorher keine waren. Sie informieren sich gegenseitig über Funk, und so kann es passieren, daß einer der Terroristen die Geiseln schon mal vorsorglich erschießt. Also: Immer aufpassen! Die eigenen Leute stehen nicht mehr dumm in der Gegend herum, sondern sichern einen Bereich, bis weitere Befehle kommen. Außerdem weichen sie Ihnen aus und stehen dadurch nicht mehr im Weg, einer der Kritikpunkte am Vorgänger.

Project Churchill

Im Sommer nächsten Jahres bringt Red Storm ihre erste Weltraum-Kampfsimulation heraus. Im noch unbenannten Spiel übernehmen Sie als Kapitän der Alliierten Kulturen das Kommando über einen schweren Kreuzer. Abtrünnige Siedler haben auf einem Planeten eine Alien-Technologie gefunden, mit der sie die Erde ins All pusten können, was sie auch gleich in die Tat umsetzen wollen. Bevor das passiert, greifen Sie ein und versuchen, in vier nicht-linearen Episoden durch Einsatz aller verschiedenen Schiffssysteme und auch Oberflächenteams das Allerschlimmste zu verhindern. Sie können dabei beliebig viele Stationen wie Waffen und Navigation selbst übernehmen oder dem Computer die Kontrolle überlassen.

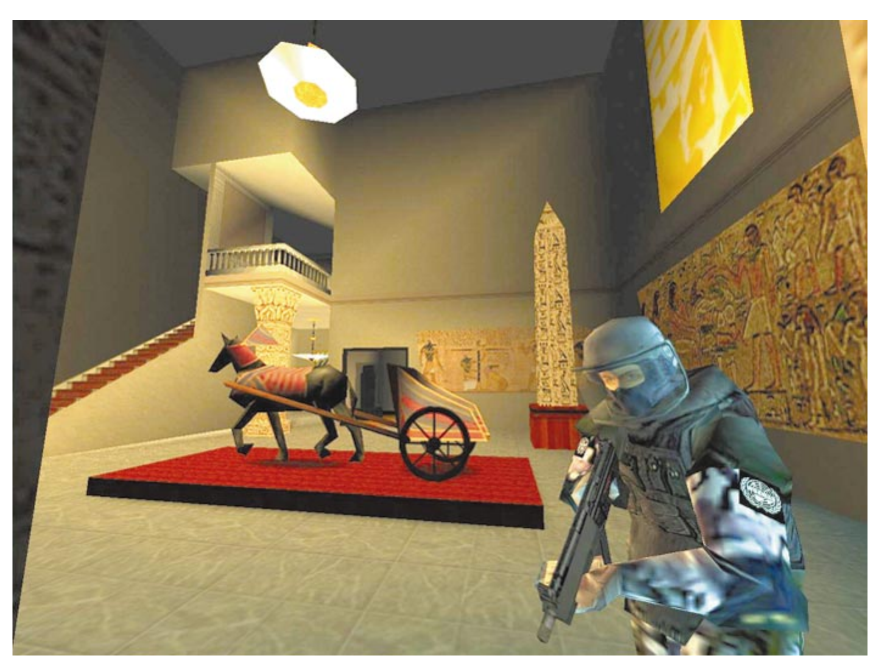
Ihren Pott, den Sie sogar in einer Sonnenkorona verstecken können, sehen Sie immer aus der Außenperspektive. Kein Wunder, denn Produzent Paul Wirth hat schon an der U-Boot-simulation »Tom Clancy's SSN« mitgearbeitet, bei der der gleiche Kamerawinkel verwendet wurde. Wer sich übrigens über den merkwürdigen Arbeitstitel wundert: Bei Red Storm erhalten alle Projekte Namen von berühmten Politikern oder Militärs.



Produzent Paul Wirth hat schon an Tom Clancy's SSN mitgearbeitet und ist nun verantwortlich für das im Moment noch namenlose Project Churchill.

Einmal um die Welt

18 Einsätze in 16 verschiedenen Gebieten auf unserem schönen Planeten müssen Sie absolvieren. Wie im Rainbow-Six-Missionspack »Eagle Watch« finden Sie eine Menge realer Örtlichkeiten wie das National Museum of Art oder das Opernhaus in Prag. Eine ebenfalls von den Spielern verlangte Mission läßt Sie ein entführtes Flugzeug befreien; dazu



Wie bei der Missions-CD »Eagle Watch« haben die Designer echte Örtlichkeiten eingebaut. Hier sehen Sie das National Museum of Art. (Rogue Spear)



Nein, dieser Mann wird sicherlich nicht für das Motion-capturing posieren!

besorgten sich die Designer einen originalen Sitzplan und den Aufbau einer Boeing 747. Auch im Kosovo siedelten sie einen Auftrag an: Dort ist ein NATO-Hubschrauber abgestürzt, dessen Überlebende Sie retten müssen. Ob die »Bad Guys« nun UCK-Kämpfer oder serbische Truppen sein werden, war indes nicht in Erfahrung zu bringen. Unsere Hoffnung ist nun, daß die Programmierer mit der gebotenen Sensibilität an das Thema herangehen. Ein guter Teil der Aufgaben führt Sie in die ehemalige Sowjetunion, etwa nach Aserbaidschan. Die Hintergrundgeschichte, über die uns das Team um Carl Schnurr nicht viel erzählen wollte, stammt leider nicht von Tom Clancy, es wird aller Voraussicht nach auch keinen Roman dazu geben.



Produzent Carl Schnurr bei der Präsentation von Rainbow Six: Rogue Spear.

Sport und Musik

Die Musik erinnert an Hans-Zimmer-Stücke wie »The Rock« oder »Speed«, eine Replay-Funktion wurde ebenfalls implementiert, damit Sie Ihre schönsten Einsätze an Kollegen posten können, die das Spiel ebenfalls besitzen. Außer den üblichen Ansichten können dort fest stationierte Kameras angewählt werden, die immer auf die wichtigsten Dinge fokussiert sind.

Ein Editor zum Erstellen eigener Aufträge wird dem fertigen Produkt beiliegen, für heiße Multiplayer-Gefechte lassen sich nun zehn unterschiedliche WAV-Dateien auf die F-Tasten legen, die Sie auch selbst besprechen dürfen. Hierbei wählen Sie, ob der Kommentar an alle oder nur an die eigenen Leute gehen soll.

Interessant für Mehrspielergefechte ist die Möglichkeit, eigene Aufnäher auf den Schultern der Teams zu plazieren, um Mitspieler besser unterscheiden zu können. **(mash)**

Shadow Watch

Dritter Teil in der bislang eher mäßig erfolgreichen »Power Plays«-Serie ist »Shadow Watch«, ein Rollenspiel mit Strategieelementen. In der Rolle eines »Corporate Commando«, der für einen Multimilliardär arbeitet, kämpfen Sie gegen Terroristen, die den Bau der Internationalen Raumstation ISS verhindern wollen. Über Ihre Rolle sagt Produzent Kevin Perry: »Sie sind ein Troubleshooter. Sie suchen nach Ärger und erschießen ihn dann.«

Das rundenweise Geschehen wird Ihnen in einer isometrischen Ansicht präsentiert, wobei jede Mission nur rund eine halbe Stunde dauern soll – die gesamte Kampagne soll nach Willen der Designer mehr als 150 verschiedene Storywendungen offerieren.

Die Optik orientiert sich am Comic-Stil, pro Charakter zeichnen die Grafiker 30 bis 35 verschiedene Animationen. Die Engine basiert übrigens auf Java, was den Vorteil hat, daß Internet-Spielmöglichkeiten leicht zu integrieren sind und Sie außerdem keine Phantasie-Hardware brauchen; ein Pentium mit 133 Megahertz CPU-Takt soll ausreichen.



So wird die isometrische Darstellung des Spiels aussehen; hier zeigen wir Ihnen noch ein handgemaltes Bild.

Red Storm Entertainment – Fakten

Spiel	Genre	Termin
Project Churchill	SF-Action	2. Quartal 2000
Rainbow Six: Rogue Spear	Action-Strategie	September '99
Shadow Watch	Rollenspiel	1. Quartal 2000

Nur 48 Stunden

Die CD war noch warm vom Brennen, da tauchte auch schon unser US-Korrespondent Markus Krichel bei den Ensemble Studios in Dallas auf und forderte sofortige Übergabe: Europa-exklusiv erfahren Sie bei uns, welchen Eindruck die erste spielbare Betaversion des in circa drei Monaten erscheinenden »Age of Empires 2« macht.

Abgabetermine stehen unumstößlich fest, und selbst mit unserer ansonsten sehr charmanten Chefin vom Dienst Susan ist in dieser Hinsicht nicht zu spaßen. So verblieben gerade mal zwei Tage Zeit für einen genaueren Blick auf den lang erwarteten Titel. Erfreulich daher, daß dieser keine Zicken machte und sich problemlos installieren ließ. Da es wohl kaum einen PC-Spieler in Deutschland gibt, der nicht mindestens eine Preview des Spiels gelesen hat, beschränken wir uns hier auf jene Dinge, die uns in der ersten tatsächlich spielbaren Version wesentlich erscheinen.
Die Anfängerkampagne basiert auf dem Krieg zwischen England und Schottland; letzteres wird angeführt von William Wallace, den Mel Gibson in dem Film »Braveheart« verkörpert. Spieler des ersten Teils werden mit dieser Kampagne kaum Probleme haben, dennoch oder gerade deshalb ist sie sehr gut dazu geeignet, um sich mit den neuen Features vertraut zu machen. Und davon gibt es jede Menge, wie Sie gleich erfahren werden. Weitere Kampagnen folgen den Spuren von Johanna von Orleans, Saladin, Dschingis Khan und Friedrich Barbarossa.



▲ Bauen Sie eine Burg im Gebiet eines Neutralen, erklären Sie den Krieg und schauen Sie gemütlich zu, wie darauf alles in Schutt und Asche gelegt wird.



Für Fans des Editors stehen auch diesmal wieder zahlreiche Heldencharaktere zur Verfügung. In der Mitte sehen Sie die Jungfrau von Orleans.

Kill the King!

Kampagnen sind zwar ein wesentlicher Bestandteil von Age of Empires 2, aber es sind die vom Computer generierten Karten, die den motivierenden Langzeiteffekt erzeugen. Neben den bereits bekannten geographischen Formen kamen einige neue hinzu, die im Extrakasten genauer beschrieben werden. Gänzlich neu ist eine Spielvariante namens »Regicide« oder »Königsmord«. Das Ziel besteht hier darin, den König des Gegners zu töten und gleichzeitig den eigenen zu schützen. In einem Regicide-Game kommen sogar Spione zum Einsatz, die den jeweiligen Aufenthaltsort feindlicher Könige auskundschaften. Könige sind natürlich Weichlinge, die beim ersten oder zweiten Treffer tot umfallen. Die Königseinheit steht nur im Regicide-Spiel zur Verfügung und kann nicht erneuert werden.
AoE 2 beginnt A.D. 500 und erstreckt sich über rund 1000 Jahre. Als erstes fallen die hervorragend umgesetzten Grafiken ins Auge. Alle Gebäude sind wesentlich größer geworden und stehen in einem realistischen Größenverhältnis zu den Einheiten. Zu den aus dem Vorgänger



Der Technologiebaum ist nun jederzeit während des Spiels abrufbar.



übernommenen Bauwerken gehören unter anderem Stall, Hafen, Katapultwerkstatt, Bogenschießstand sowie der Markt und die Felder. Neue Gebäude sind die Universität, die Abtei, die Burg, die Mühle und die Schmiede. Außerdem gibt es nun drei verschiedene Lagerplätze für Holz, Steine und Gold. Nach wie vor lassen sich alle drei Rohstoffe im Stadtzentrum verstauen.

Kämpfen und Lernen

Die zwei wichtigsten neuen Gebäude sind die Burg und die Universität. Die Burg besitzt ein eigenes Verteidigungssystem und kann bis zu 20 Einheiten beherbergen, die während ihres Aufenthaltes auch noch geheilt werden. Daher eignet sie sich hervorragend zum Bau in Ländern, die Sie zu einem späteren Zeitpunkt überfallen wollen. Außerdem werden hier die Trebuchet-Katapulte und Ihre zivilisationsspezifische Eliteeinheit produziert. In der Universität wird logischerweise gelernt und geforscht, was das Zeug hält. Dort werden hauptsächlich neue Entdeckungen in den Bereichen Architektur und Verteidigung gemacht: stärkere Mauern, schußgewaltige Türme und die ersten zaghaften Schritte in Richtung Schießpulver. In der Schmiede gilt es, bessere Rüstungen und solidere Waffen zu entwickeln. Die Abtei sorgt für die sichere Aufbewahrung der Reliquien, die die Artefakte aus dem Vorgänger ersetzen. Nur Mönche können Reliquien transportieren. Der Aufwand lohnt sich jedoch, da alle derart gefundenen und in der Abtei verstauten Schätze die Goldproduktion steigern. Die Mühle ersetzt den von früher bekannten Getreidesilo; hier werden fortschrittlichere Methoden zur besseren Nutzung der landwirtschaftlichen Flächen entwickelt. Ebenfalls erwähnenswert sind der mit Kanonen bewehrte Geschützturm und das lange ersehnte Tor, das sich nur für die eigenen Einheiten öffnet: Deswegen ist es nicht mehr notwendig, die eigenen Mauern einzureißen, um seine Einheiten zurückzuholen.

In jedem Gebäude, das Truppen produziert, können Sie jetzt einen Treffpunkt festlegen, an dem sich alle Einheiten automatisch versammeln. Legen Sie den Treffpunkt des Schießstandes an Ihr Tor, so eilen sämtliche Bogenschützen dorthin, um bei der Verteidigung zu helfen. Darüber hinaus können sich Ihre Untertanen in diversen Gebäuden verschanzen und bei Bedarf einen Überraschungsangriff starten. Ebenfalls neu ist die Alarmglocke, deren Ton sämtliche Siedler veranlaßt, sich im Inneren des Zentrums in Sicherheit zu bringen. Bei nochmaligem Läuten der Glocke nehmen sie ihre vorherige Tätigkeit wieder auf.



Die Elitetruppen fanden sich zum friedlichen Fototermin ein (v.l.n.r.): Mangdai, Berserker, Samurai, Kreuzritter, Mameluke, Kanonengaleere, Langbogenschütze, Janissary, Huskarl, Cho Ko Nu, Cataphract.

Was ist neu?

Die computergenerierten Karten in Age of Empires 2 erlauben eine noch größere Optionsvielfalt. In der nachfolgenden Liste finden Sie die wichtigsten Neuzugänge des Nachfolgers von AOE.

Einzelspielerkarten:



Trockene Wüstenlandschaft mit strategischen Erhebungen und Klippen. Sehr spärliche Vegetation und wenig Wasser.



Eine Gruppe großer Inseln. Groß genug, um zwei Zivilisationen zu beherbergen. Der Trick besteht darin, die Nachbarn gleich am Anfang zu vernichten.



Inseln aus Gras in einem Meer von Bäumen. Die dichte Bewaldung bietet hervorragenden Schutz, nur wenige Durchgänge müssen mit Mauern blockiert werden. Ein Traum für Defensivspieler.



Eine bereits fertige Stadt. Armee aufrüsten, Stadttor bauen und auf in den Kampf.



Eine normale Karte mit einer Unmenge Gold in der Mitte.

Tore öffnen sich automatisch für Ihre Einheiten. Versteckte Einheiten sind in ihren Umrissen sichtbar.

So warn's, die oiden Rittersleit

Praktisch alle Einheiten sind neu, eine vollständige Aufzählung würde den Rahmen dieses Artikel sprengen. Konzentrieren wir uns also auf die wichtigsten: Die schwächste ist die Bürgerwehr oder Miliz, die dafür von Anfang an zur Verfügung steht. Interessant wird es in der Ritterzeit. Kreuzritter und Paladine sind extrem starke Offensivkräfte und eignen sich außerdem zum Schutz der Trebuchets, Onager und Skorpion-Ballisten. Jede Zivilisation verfügt darüber hinaus über ihre eigene Eliteeinheit. Japaner haben beispielsweise den Samurai, die Goten den Huskarl. Erstmals können Sie Ihre Truppen in Formationen angreifen lassen oder Wegpunkte für eine Patrouille festlegen.
Bis zu acht Mitspieler dürfen sich im Mutiplayer-Spiel miteinander messen. Der Gastgeber des Spiels kann hierzu eine für alle geltende Spielgeschwindigkeit festlegen und Teams sperren, damit Allianzen nicht mehr während des Spiels gebrochen werden können.



Truppenformationen ermöglichen ausgefeilte Strategien.

Nur noch zehn Wochen!

Die Betaversion ist stabil und läßt auf einen bugfreien Goldmaster hoffen. Die Wegfinderoutine funktioniert hervorragend, und die Forschungsaufgaben sind diesmal logischer auf die einzelnen Gebäude verteilt. Age of Empires 2: The Age of Kings hat mehr als genug Neuerungen zu bieten – es ist de facto ein brandneues Spiel, das die Bezeichnung »echtes Sequel« mehr als verdient.

Weder Veteranen noch Neulinge werden enttäuscht sein. Lediglich die Gegner-KI hätte ein kleines bißchen smarter ausfallen können, aber die Designer haben schließlich auch noch knapp drei Monate Zeit, um dieses zugegebenermaßen nicht allzu große Manko zu eliminieren. Ansonsten überzeugt Age of Empires 2 bereits in dieser Version auf der ganzen Linie.

(Markus Krichel/mash)

Age of Empires 2 – Fakten

- **Hersteller:** Ensemble Studios/ Microsoft
- **Genre:** Echtzeit-Strategie
- **Termin:** November '99
- **Besonderheiten:** • Auf realen Gegebenheiten basierende Kampagnen • Im Größenverhältnis passende Gebäude • Burgen beherbergen bis zu 20 Einheiten.

Preview: Skout

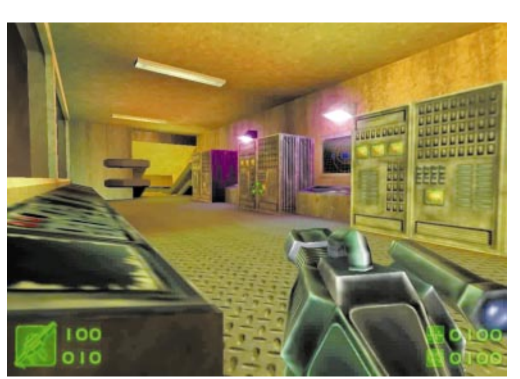
JEDER BRAUCHT EINEN SCOUT

Wer heutzutage einen 3D-Shooter entwickelt, lizenziert einfach eine Grafik-Engine von id Software. Doch die Designer von »Skout« dachten sich, besser gut selbst gemacht als schlecht kopiert – und könnten damit Erfolg haben.



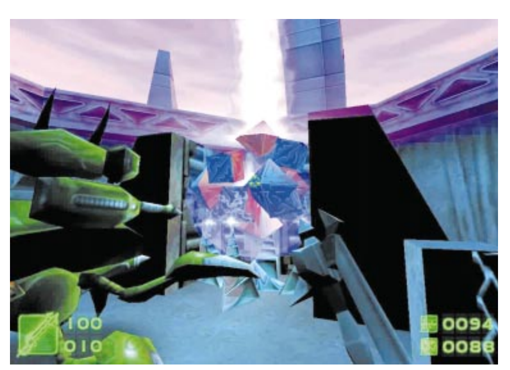
Die Zwischengegner sind nicht nur von der künstlichen Intelligenz her, sondern auch grafisch aufwendig gemacht.

Seit unserem ersten Besuch beim Programmierteam Soft Enterprises Ende letzten Jahres (siehe Bericht in PC Player 2/99) hat sich bei ihrem Projekt »Skout« einiges getan: Nach einem kleinen, aber schweißtreibenden Laser-Gotcha-Spiel im niederländischen Valkenburg führten uns die Programmierer die neueste Betaversion ihres Produktes vor. Als Söldner Skout bekommen Sie den Auftrag, einen Haufen Geiseln aus insgesamt 16 Leveln zu befreien. Ein kampfkräftiger Drohne steht Ihnen hilfreich zur Seite, er dient zudem als Transmitter für die Gefangenen. Freilich müssen Sie diese erst einmal zu ihm bringen, und da das Gerät ziemlich groß ist, folgt es Ihnen nicht überallhin. Verschiedene Monster versuchen, Sie an Ihrem Auftrag mit durchaus tödlichen Machtmitteln zu hindern. Dieser erwehren Sie sich mit acht Sorten Waffen vom Blaster über ein Scharfschützengewehr bis hin zum Mörser, für den es sieben Arten Munition gibt. Die Engine ist wie die von »Unreal: Tournament« in der Lage, sehr große Räume darzustellen. Es wird also neben den genreüblichen verwinkelten Gängen auch freie, offene Flächen geben, die nur durch die Himmelstextur begrenzt werden.



Auch die Hintergrundgrafiken brauchen sich vor der internationalen Konkurrenz nicht zu verstecken. Rechts unten im Bild ist übrigens das Scharfschützengewehr mit eingebautem Zoom.

Selbst in der uns vorgeführten frühen Beta lief das Programm auf einem 400er Pentium in 800 mal 600 Pixeln ausreichend schnell, und die Programmierer sind mit dem Optimieren des Codes



An Lichteffekten wird nicht gespart. Links unterstützt Sie gerade Ihre schwerbewaffnete Drohne.

noch längst nicht fertig. Natürlich lassen sich die berechneten Objekte in Hinblick auf die Frame-Rate im Detail reduzieren.

Geisteskraft

Einhelliges Urteil der Betatester: Das Spiel ist zu schwer. Und zwar nicht wegen unfairer Stellen, zu wenig Munition und Lebensenergie oder allwissender Gegner. Vielmehr machte die künstliche Intelligenz den Spielern durch ihr planvolles Vorgehen in der Gruppe und geschicktes Ausweichen das Leben zur Hölle. »So mußten wir dem Computer einige Dinge vorenthalten, etwa das Merken, wo ein bestimmtes Item ist, das der Spieler braucht«, sagt Projektleiter Dirk Petri. Skout wird alle von Ihrer Grafikkarte unterstützten Auflösungen darstellen können, rechnen Sie also bei einer Riva-TNT2-Karte mit 1600 mal 1200 Bildschirmpunkten in 32-Bit-Farbtiefe. Partikelbasierte Explosionen gehören genauso zum Repertoire der Grafik-Engine wie volumetrischer Nebel. Dafür benötigen Sie jedoch auch zwingend einen 3D-Beschleuniger, dessen Leistung sich auf Voodoo2-Niveau bewegen sollte. Die Hintergrundgeschichte wird dabei übrigens in einzelnen Sequenzen zwischen den Missionen in der Spielgrafik weitergeführt. Sie dürfen mit Profi-Synchronsprechern rechnen, die zusammen mit dem Soundtrack für die entsprechende Klangkulisse sorgen werden. **(mash)**

Skout – Fakten

- Hersteller: Soft Enterprises/ Modern Games
- Genre: 3D-Action
- Termin: 4. Quartal '99
- Besonderheiten: • Eigenentwickelte Grafik-Engine • Hoher KI-Anspruch • 16 Level • Acht Waffen.

Preview: Shadow Man

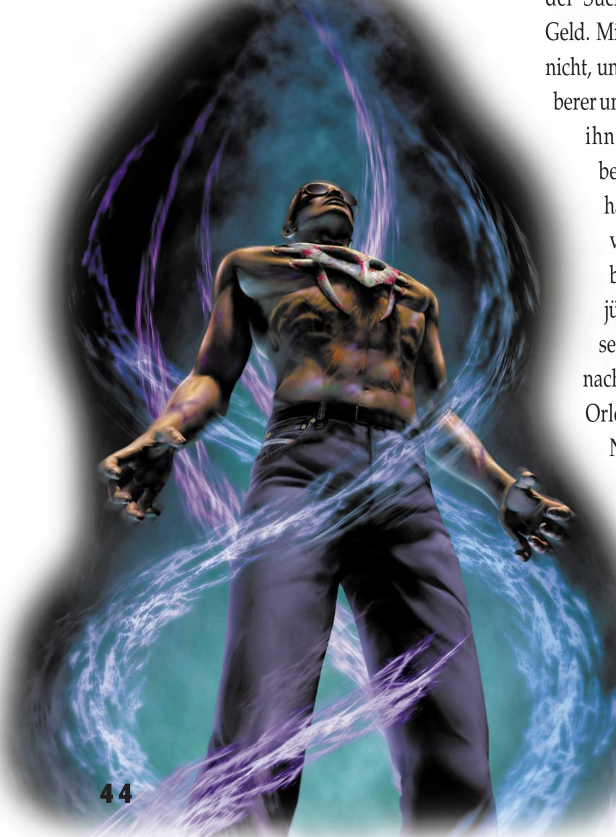
Der Schattenmann

Bleibt an der Uni, Kinder! Hätte Mike LeRoi nicht sein Studium vorzeitig abgebrochen, um dann als Taxifahrer zu arbeiten, wäre er auch nicht in einen dunklen Strudel aus Mord, Voodoo-Zauber und äußerst seltsamen Phänomenen geraten.



Düster, düster: In dieser Kirche trifft Mike LeRoi seine Mentorin Nettie. (1024x768, alle Bilder Direct3D)

Zweiunddreißig Jahre und kein bißchen weise: Mike LeRoi, waschechter Amerikaner und in New Orleans aufgewachsen, beschließt eines schönen Tages, das Studium der englischen Literatur an den Nagel zu hängen. Macht ja auch irgendwie Sinn: In Louisiana ist es heiß und schwül, da wölben sich die Bücher immer so, und außerdem macht eine Tour durch die Jazzkneipen im French Quarter viel mehr Spaß als tote Engländer. Umm, hat da jemand tot gesagt? Da Mike seine zurückbekommenen Studiengebühren für Schnaps und Glücksspiel verjuxt hat, muß er einen schlechtbezahlten Job als Taxifahrer in Chicago annehmen. Zu dumm, daß einer von Mikes Fahrgästen von einer Jugendgang um die Ecke gebracht wird – der zahlt ihm jedenfalls keine Kilometerpauschale mehr. Doch als Mike den Verblichenen durchsucht, macht er eine Entdeckung: Dieser hat satte 20 000 Dollar in der Tasche. Das reicht nicht nur für ein Happy-Menü bei McDonalds, Mike macht sich mit der nächstbesten Maschine auf in die alte Wahlheimat. In Chicago war es im Winter ja auch ganz schön kalt.



Auf der Flucht

Dummerweise ist die Gang dem guten LeRoi auf der Spur und verfolgt ihn auf der Suche nach dem verschwundenen Geld. Mike paßt das verständlicherweise nicht, und so stattet er dem Voodoo-Zauberer um die Ecke einen Besuch ab. Er soll ihn vor den Attacken der Gang beschützen. Das haut leider nur halb hin: Die Inkasso-Beauftragten veranstalten ein zünftiges Drive-by-Shooting, dem Mikes Eltern und sein jüngerer Bruder Luke zum Opfer fallen. Er selbst überlebt schwerverletzt und wacht nach einigen Tagen in der Unterwelt von New Orleans wieder auf. Zu den Risiken und Nebenwirkungen des Schutz-Zaubers gehörte nämlich ein Fluch, der Mike zum Sklaven des Priesters macht. Für diesen jobbt er nun als Killer, bis ihn eines Tages die Voodoo-Priesterin Mama Nettie in einem schmierigen Motel die uralte Schattenmaske in die Brust implantiert. Voilà, Mike wird zum »Shadow Man« und arbeitet von nun an mit Nettie zusammen.


Jede Menge Kameraperspektiven sorgen dafür, daß dem Shadow Man kein Gegner entgeht. (1024x768)

Pulp Fiction

Abgefahrene Geschichte, oder? Kein Wunder, stammt sie doch aus einer amerikanischen Comic-Serie. Die Herausgeber der bunten Heftchen experimentieren in Amerika in diesen Tagen mit den schrägsten Ideen, um die langsam schrumpfende Leserschaft wieder für die Bilderbücher zu begeistern. Praktisch, daß Acclaim in den USA selbst ein paar Comic-Reihen druckt – das bringt Stoff für neue Spiele zuhauf, obendrein ohne lästige



Von Irland in die Unterwelt: Wächter und Ratgeber Jaunty zwischen den beiden Säulen hat seinen Humor und sein loses Mundwerk nicht verloren. (1024x768)

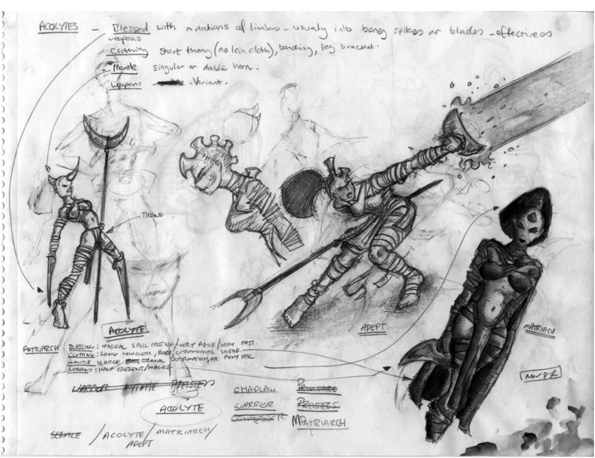


Wo ist Gordon Freeman? Mike treibt sich auch in einer militärischen Einrichtung herum. (640x480)

Lizenzgebühren. Die Horror-Heftchen um den Shadow Man Mike LeRoi haben im Land der unbegrenzten Möglichkeiten sogar einen gewissen Kultstatus erreicht. So kam Acclaim darauf, das Ganze in ein Computerspiel zu verpacken.
Die Aufgabe, die darin vor Mike LeRoi und Nettie liegt, ist kein Pappenstiel. Immerhin geht es darum, die Apokalypse abzuwenden, denn die Seelen im Reich der Toten rotten sich auf unerklärliche Weise zusammen, um unsere Welt zu überfallen und zu unterjochen. Jedenfalls glaubt Nettie, das in einem Traum gesehen zu haben.

Die dunkle Bedrohung

Monsieur LeRoi startet sein Abenteuer in New Orleans, wo er Nettie in einer alten Kirche aufsuchen muß. In einer Zwischensequenz, die wie alle anderen komplett in der Spielgrafik dargestellt wird, erfährt er einige wichtige Dinge. Nettie schickt ihn anschließend ins Reich der Toten, in das Mike mit Hilfe des Teddys seines Bruders Luke gelangt. Dieser Teddy speichert praktischerweise alle größeren Sehenswürdigkeiten automatisch, die sich so schnell anwählen lassen – sowohl im Dies- als auch im Jenseits. In beiden Welten gibt es Rätsel à la »Tomb Raider« und natürlich zahlreiche Gegner. In der Totenwelt sind diese deutlich unangenehmer, denn urplötzlich kann schon mal ein Rudel Zombies über den braven Shadow Man hereinbrechen. Da helfen dann nette Waffen wie Schrotflinten, MPs, der Violator oder die Schattenwaffe.

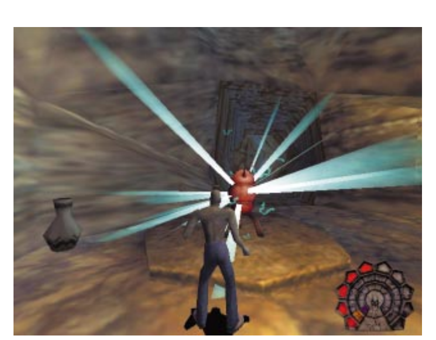


Die Designer durften sich bei den bizarren Charakteren so richtig austoben – und Sie haben die Monster noch nicht gesehen.

Mama Nettie und Jaunty, ein Ire, der versehentlich in ein Voodoo-Ritual geriet und nun als Totenkopf auf einem Schlangenkörper die Unterwelt unsicher macht, stehen Mike beziehungsweise dem Shadow Man immer wieder mit Rat und Tat zur Seite. Die Apokalypse verhindert er nämlich dadurch, so viele dunkle Seelen wie möglich einzusammeln, bevor es Apo-Chef Legion selbst mit schlimmen Folgen für die Menschheit macht.

Reine Nervensache

Mike alias Shadow Man erkundet in bester Action-Adventure-Manier die Lande. Er klettert, hangelt, springt, schwimmt, taucht oder duckt sich unter feindlichen Attacken hinweg. Besonders schön: In jeder Hand darf er eine andere Waffe halten und abfeuern. Zum besseren Zielen können Sie sogar in eine Ich- und zahlreiche andere Perspektiven umschalten. Löst sich nach erfolgreichem Beschuß ein Widersacher in Wohlgefallen auf, hinterläßt er oft eine Portion Lebenskraft, die verbrauchte Energie sofort zurückbringt. Gespeichert werden darf trotzdem überall und zu jeder Zeit.
Die Präsentation ist schon in der uns vorliegenden Preview-Version äußerst gelungen: Die schicke Grafik-Engine läßt frühere Acclaim-Action-Debakel vergessen, butterweich scrollt die Umgebung um den Helden, den es unter anderem in Minen, U-Bahn-Schächte, Tempelanlagen und eine Irrenanstalt verschlägt. Dazu zirpt, raschelt und klingt es düster aus den Lautsprechern.
Spätestens in der Totenwelt zuckt man regelrecht zusammen, wenn eine Horde Zombies einen stöhnend von beiden Seiten in die Mangel nimmt. Auch in aktionsarmen Zeiten wehen unheimliche Klänge durch die Lüfte.
Soviel steht fest: Wenn Acclaim noch den einen oder anderen Hakler in Sachen Kollisionsabfrage bei der Endversion ausbügelt, sehen Lara und Konsorten ganz schön alt aus. **(ra)**



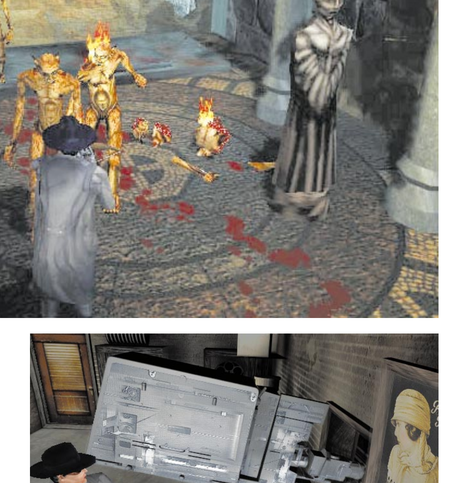
Ich schnapp' dich: Shadow Man kassiert just eine der dunklen Seelen ein. (640x480)

Shadow Man – Fakten

- **Hersteller:** Action-Adventure
- **Genre:** Acclaim
- **Termin:** September '99
- **Besonderheiten:** • Düster-dunkle Geschichte • Prächtige Schockeffekte • Held durchforscht das Dies- und das Jenseits • Lokalisierung fast noch besser als Originalversion • Grafik-Engine mit Außen- und Ego-Perspektive.

Previews: KISS Psycho Circus, Nocturne, Age of Wonders

London ist immer eine Reise wert. Und das nicht nur wegen Windsor und Wimbledon, sondern vor allem, weil dort kürzlich die Spieleentwickler von Gathering of Developers zum internationalen Stelldichein baten.



Der Stranger setzt sich mit einem Feuerbogen gegen eine Horde Zombies zur Wehr. (Nocturne)

Gathering of Developers ist ein Zusammenschluß namhafter Spieleentwickler wie Epic Games, Ritual Entertainment, Terminal Reality, Third Law, Edge of Reality, 3D Realms und Poptop Software. Laut Jim Bloom (Vice President/Marketing) sollen die Eigenständigkeit und Firmennamen der Entwickler beibehalten werden. Eigentlich eine faire Sache, denn würden Sie auf Anhieb wissen, wer etwa die ganzen EA-Sports-Titel entwickelt hat?



Jim Bloom (Vice President bei Gathering the Developers)

Third Law

Einige Jungs des Third-Law-Teams waren vormals bei Ion Storm mit der Entwicklung von »Daikatana« beschäftigt. Nach dem Verlassen ihrer alten Firma haben sie sich kurz entschlossen zusammengetan und arbeiten nun fieberhaft an ihrem ersten Werk, dem Action-Shooter »KISS Psycho Circus«.

KISS Psycho Circus

Wer kennt sie nicht, die schwarzweiß geschminkten Jungs mit dem ausgeflippten Outfit und der dazugehörigen Schreddermusik. Jetzt sollen sie im ersten Titel von Third Law auch den Computerspieler beehren. Sie steuern die vier Charaktere aus der Sicht der ersten Person, wobei alle in einer anderen Welt starten. Jede Welt wird von einem der Elemente Erde, Feuer, Wasser oder Luft dominiert. Die vier Jungs sammeln in »ihren« Leveln ihre Ausrüstung ein und gewinnen zudem noch an Erfahrung und Intelligenz, was angesichts der in jedem Abschnitt zu besiegenden Endgegner auch nötig ist. Im Laufe des Geschehens erwerben Sie sogar gottähnliche Macht, aber freuen Sie sich nicht zu früh - der Gegner hat die schwarze Macht auf seiner Seite. Wenn alle vier Charaktere ihre Ausrüstung und zum Schluß auch ihre Maske gefunden haben, kommen sie im letzten Level zusammen, um die Saat des Bösen endgültig zu vernichten. Konkret besteht die Aufgabe darin, die Geburt eines Kindes Satans zu verhindern. Leider sehen eine ganze Menge blutrünstiger Monster die Sache nicht so wie Ihre vier Recken und fordern sie daher unablässig zum Kampf heraus in den bizarren und atmosphärisch unheimlich gestalteten Welten. Natürlich steuerten die originalen KISSer auch einige Soundtracks bei, um dem Geschehen die richtige Würze zu geben.

Gene Simons macht sich mit zwei Gegnern bekannt. (KISS Psycho Circus)

KISS Psycho Circus – Fakten

▶ Hersteller:	Third Law
▶ Genre:	Action
▶ Termin:	2. Quartal 2000

Nocturne

Terminal Reality wagt mit »Nocturne« sein erstes charakterbasiertes Spiel. Bei diesem Action-Adventure steuern Sie einen dunklen Helden namens Stranger aus der Sicht der dritten Person.

In diesem alten Kino wimmelt es nur so von Schreckensgestalten. (Nocturne)

Der Stranger arbeitet für die mysteriöse Organisation Spook-House. Ähnlich wie die CIA, nur jagt der Stranger keine feindlichen Agenten, sondern das übliche Sammelsurium übernatürlicher Schreckgespenster wie etwa Zombies, Vampire oder Werwölfe. In vier Episoden besuchen Sie so unterschiedliche Schauplätze wie Deutschland, Paris, Chicago und Red Eye Texas, wobei die Reihenfolge Ihrer Stippvisiten Ihnen überlassen bleibt. Jede Episode führt Sie nämlich zurück zum Spook-House Headquarter, hier erhalten Sie Ihre Befehle und andere nützliche Informationen über den geheimnisvollen Protagonisten.

Ausgerüstet mit einem Waffenarsenal, das Sie per Leichenfledderei erhalten, sowie unter Zuhilfenahme Ihrer Heilfähigkeiten und einiger Non-Player-Charaktere stellen Sie sich den halbseidenen Gesellen der Nacht zum Kampf. Darüber hinaus erhält Ihr Sammlertrieb Nahrung in Gestalt von Munition, Schlüsseln oder auch geistigen Getränken. Die Wesen, die Sie auf Ihrer Jagd unterstützen, reagieren individuell und autark. Selbst im hitzigsten Kampfgewühl wird es Ihnen dabei nie passieren, daß Sie einen Ihrer fleißigen Helfer

versehentlich über den Jordan befördern. Einsteigern erspart eine automatische Zielfunktion allzu viele Fehlschüsse, Profis hingegen wählen die manuelle Steuerung. Manchmal nimmt Ihnen auch das untote Gesocks jegliche Schmutzarbeit ab und bekämpft sich gegenseitig. Etwa 60 bis 80 Stunden sollten Sie schon veranschlagen, bis der letzte Zombie ausgezuckt hat.

Dem ersten Anschein nach sind die Effekte ausnehmend gut gelungen, zum Beispiel hinterläßt der Stranger nach einem Gemetzel entsprechende Fußspuren. Ein Level soll voraussichtlich in einem Lagerhaus bei vollkommener Dunkelheit spielen. Dort sind Sie auf den dünnen Lichtstrahl Ihrer Waffe und auf das Orten der verschiedenen Geräusche angewiesen.

Nocturne– Fakten

- Hersteller: Terminal Reality
- Genre: Action-Adventure
- Termin: 4. Quartal '99

Epic Megagames

Epic Megagames gelang 1998 mit »Unreal« ein großer Erfolg. Für dieses Jahr stehen zwei vielversprechende Titel ins Haus: »Unreal Tournament« (siehe Seite 96) und »Age of Wonders«.

Age of Wonders

Das Echtzeit-Strategiespiel Age of Wonders erinnert ein wenig an eine Mixtur aus »Master of Magic« und »Heroes of Might and Magic 3«. In einem Phantasiereich entscheiden Sie, ob Sie für das Gute oder das Böse das sogenannte Tal der Wunder erreichen und erobern wollen. Zu Beginn wählen Sie Ihre Rasse samt Hauptcharakter. Unter den zwölf Rassen finden sich altbekannte Spezies wie die Menschen, Gnome oder Elfen. Die Fähigkeiten Ihres Charakters wachsen mit zunehmender Kampferfahrung, dies gilt auch für seine magische Begabung. Anfangs sind Sie auf sich alleine gestellt, aber bald haben Sie eine Armee von Mitstreitern um sich versammelt und natürlich zusätzlich kampfstarke Helden, die ebenfalls mit zunehmender Erfahrung an Stärke gewinnen. Im rundenbasierten Kampfmodus bewegen Sie Ihre Einheiten wahlweise einzeln oder en bloc umher. Die Gefechte selber werden entweder von Ihnen oder vom Rechner gesteuert. Sie setzen sich natürlich nicht nur mit roher Gewalt bei Ihren Widersachern durch, sondern auch mit Hilfe von Magie. Deshalb sollten Sie die Forschung auf diesem Gebiet stets vorantreiben. Neben den üblichen Kampfzaubern wie Blitzstrahl, Feuerball oder Heilen gibt es einige spezielle mit weitreichender Tragweite. Mit einem können Sie die eingangs abgedunkelte Landschaft enttarnen und so einen strategischen Vorteil erringen, denn auch der Gegner muß das Gebiet erst durch mühsame Wanderungen aufdecken. Andere Zaubersprüche wirken sich auf die gesamte Spielwelt aus, etwa der Feuerspruch, mit dem Sie die gesamte Welt in eine Wüstenei verwandeln. Für all diese speziellen Zaubersprüche existiert ein Gegenzauber. Allerdings gibt es auch Situationen, in denen Sie nur noch mit Diplomatie weiterkommen. Ein Extrafenster informiert Sie darüber, wie die zwölf Rassen zueinander stehen.

Der umfangreiche Szenarioeditor, mit dem Sie Ihre eigenen Szenarien und Kampagnen schaffen, sorgt dafür, daß Ihnen nicht so schnell langweilig wird. Im Mehrspieler-Modus rangeln bis zu zwölf Spieler um die Macht im Tal der Wunder. **(nr/md)**

Age of Wonders– Fakten

- Hersteller: Epic Megagames/ Triumph Studios
- Genre: Echtzeit-Strategie
- Termin: 4. Quartal '99



Während der Kämpfe taucht ein spezieller Bildschirm auf, hier tragen Sie Ihre Gefechte aus. (Age of Wonders)

Preview: Panzer Elite

Stählernes Verhängnis



Man mag dazu stehen, wie man will – ein Panzer in Bewegung ist eine eindrucksvolle Erscheinung. Wenn man ihn selber kommandiert, verstärkt sich dieser Eindruck noch.

Der Zweite Weltkrieg war keine schöne Sache, doch immerhin bildet er ein schier unerschöpfliches Reservoir für Simulationen. Ein besonders umfangreiches Kapitel nahmen dabei die deutschen Panzer ein, die den Blitzkrieg erst ermöglichten und die damalige Kriegsführung revolutionierten. Wer keine Berührungsängste mit diesem Thema hat und sich schon immer mal wie eine Sardine fühlen wollte, erhält dazu in Kürze ausgiebig Gelegenheit.

Damals, anno 1942

Der größte Panzerkonflikt der Welt hat mehr als genug abwechslungsreiche Schauplätze zu bieten. Nacheinander können Sie als kleiner Panzerkommandeur durch die afrikanische Wüste, Sizilien, Italien und Nordfrankreich brettern. Der größte Vorteil aber liegt in der höheren »Persönlichkeit« des damaligen Panzerkampfes. Wo heute anonyme Lenkraketen die Gefechte beherrschen (»Zwei Boden-Luft-Raketen im Anflug!« »Wo?« »Na, da!« KRACH-BUMM, Panzer platt), dominierte damals noch der Nahkampf. (»Hinter dieser Hecke schimmert's so stählern!« »Kann es ein deutscher Tiger sein?« »Es raschelt auch so proper.« KNISTERKNASTER, Hecke teilt sich, gegnerischer Panzer stürmt hervor, Kampf geht erst richtig los.)

Die zweite gute Idee ist die konsequente Umsetzung der damaligen Realitäten im Spiel. Sie als Kommandant müssen nicht alles selber tun – ein Fahrer, ein Kanonier, ein Ladeschütze und ein Funker nehmen Ihnen viel Arbeit ab. Alle diese Untergebenen besitzen Werte wie Moral, technisches Verständnis, Spähen (in einem Panzer ist die Sicht schlecht und ein gutes Auge wichtig), Fahren und Autorität. Fällt aber nun zum Beispiel der Ladeschütze aus, eilen Sie als Kommandeur an seinen Platz und laden das Rohr selber, auf daß Ihr Kanonier zu tun hat. Derartige Komplexität mag nicht jeden erfreuen. Auf Wunsch übernimmt deshalb Kollege Computer all diese Funktionen und macht aus der Simulation ein einfaches Actionspiel. Das gilt auch für die bis zu vier Panzer, die Ihren Kommandotank begleiten und ebenfalls jeweils fünf digitale Persönlichkeiten beherbergen. Da sich all diese Charaktere im Laufe des



Ein Blick durchs Panzerperiskop enthüllt fünf tapfere Infanteristen, die unser drohendes Ungetüm schon erwarten.



Etliche hochinteressante Filmsequenzen aus alten Beständen französischer Museen lockern die Missionseinleitungen auf.



Auf der Spur des Wüstenfuchses: Mit Hilfe dieses Übersichtsbildschirms steuern Sie die Versorgung Ihrer Panzerkompanie, besonders wichtig sind Sprit- und Munitionszuteilung.



23. Juli 1944, Logbuch des Panzerkommandeurs. »Unsere Aufklärung meldet mehrere feindliche Fahrzeuge, die sich von Norden nähern. Ich zögere nicht, meinem Fahrer den Marschbefehl zu geben, obwohl Kanonier Schulze so ein ungutes Gefühl im großen Zeh hat.«

»Tatsächlich treffen wir recht bald auf mehrere leichte Panzerspähwagen und auch einige Shermans. Da unser Tiger aber sehr gut bewaffnet und gepanzert ist, gebe ich den Befehl zum Kampf gegen die Übermacht.«





»Die Gegnerscharen waren zu zahlreich; unser stolzer Panzer ist nur noch ein qualmendes Wrack. Das nächste Mal werde ich Schulzes großem Zeh mehr Aufmerksamkeit schenken, die geheimnisvolle »Restart«-Technologie bietet mir da die tollsten Möglichkeiten.«

Spiels verbessern können, bekommt Panzer Elite einen kleinen Rollenspieleinschlag.

Kraut oder Erdnuß?

Auf zwei Seiten (Deutscher oder Ami) dürfen Sie sich in den Kampf stürzen. Den Deutschen stehen dabei die klar besseren Panzer zur Verfügung, allerdings sorgen diese sich auch beständig um ausreichenden Nachschub. Als Amerikaner sind Ihre Ressourcen nahezu unbegrenzt, dafür können Sie sich aber eigentlich nur mit starker Übermacht an die germanischen Vehikel wagen. Die 40 Missionen, auf die Sie in der Langkampagne jeweils zugreifen dürfen, sind linear aufgebaut. Aber ähnlich wie bei »X-Wing« von LucasArts gibt es Primärziele, die Sie auf jeden Fall erfüllen sollten, und Sekundärziele. Absolvieren Sie auch diese, ist die Generalität besonders zufrieden, überschüttet Sie mit Orden oder Beförderungen und sorgt außerdem für besseren Nachschub. Eine gewisse Dynamik wird also schon erreicht.

Damit aus dem Duell nicht eine reine Schlacht Qualität gegen Quantität wird, gebieten die USA über etliche Helfer wie Rauchgranaten und Artillerieunterstützung. Eine Granate kann einen Panzer im Normalfall nicht zerstören, sie zwingt ihn aber dazu, die oberen Luken zu schließen. Die Sicht wird stark eingeschränkt und amerikanische Truppen (die Vielfalt ist beachtenswert) können die deutschen Monster leichter unbemerkt attackieren. Mit ihren guten Ideen werden die deutschen Entwickler hoffentlich viel Staub aufwirbeln. **(uh)**

Panzer Elite – Fakten

- **Hersteller:** Wings Simulations/ GT Interactive
- **Genre:** Simulation
- **Termin:** August '99
- **Besonderheiten:** • Umfangreiche, statische Kampagnen mit Primär – und Sekundärzielen à la »X-Wing« • Kleiner Wirtschaftspart • 80 Missionen.

Preview: Star Trek Voyager – Elite Force

Action im Delta-Quadranten

Freuen Sie sich auf die PC-Premiere von Captain Janeway und ihrer Crew. Entwickler Raven lizenzierte als erster die »Quake 3«-Engine und sicherte sich somit neueste Technologie.



▲ Feuer frei! Mit dem Phasergewehr erzielen Sie durchschlagende Effekte.

Raven Software steht dem gleichen Problem gegenüber wie die Entwickler aller vergangenen Star-Trek-Spiele. Dieses Problem heißt Paramount, ihres Zeichens Rechtsinhaber von all dem, was im Star-Trek-Universum kreucht und fleucht. Paramount hat eine telefonbuchdicke Liste mit Dingen, die erlaubt und nicht erlaubt sind. Außerdem behält man sich für alle Produkte ein Vetorecht vor. Zwar machte Paramount einige Zugeständnisse an Activision, dennoch sollte man keinen Knaller à la »Hexen 2« erwarten. Innerhalb dieser Limitationen muß es einem Entwickler, der für seine kompromißlosen Actiontitel bekannt ist, sicher schwerfallen, der Kreativität freien Lauf zu lassen.

Elitestreitkräfte

Das Spiel beginnt – wie so viele Folgen der TV-Serie – mit einem Notruf aus den dunklen Tiefen des Alls. Keine Frage, daß Captain Janeway der Sache auf den Grund gehen muß. Plötzlich wird das Schiff von einer unbekannten Macht gepackt und in einem Gravitationsfeld bewegungsunfähig gemacht und gefangengehalten. Dort sieht man sich von einer Unzahl feindlicher Schiffe umzingelt, die natürlich nichts Gutes im (oder unter den) Schilde(n) führen. Zum Glück befindet sich bei den Crewmitgliedern eine Spezialeinheit, die Elite Force. Jedes einzelne Mitglied dieser Truppe wurde von Sicherheitsoffizier Tuvok persönlich zur Kampfmaschine ausgebildet. Sie sind außerdem Experten in den Bereichen Maschinenbau, Wissenschaft, Technik, Medizin und dem Sprengen feindlicher Installationen. Sicher haben Sie bereits erraten, daß Sie als Spieler ein Mitglied dieser Eliteeinheit verkörpern.



Ein Mitglied der bei Borg und Co. gefürchteten Elite Force.

Selbstverständlich haben Sie im Verlauf des Spiels auch die Gelegenheit, den Borg eins auf die kollektive Nase zu geben. Mehrere Missionen spielen sich im Inneren der liebevoll gerenderten Weltraumwürfel ab. Während des Spiels treffen Sie auf alle bekannten Charaktere aus der Serie. Bevor Sie fragen: Ja, Seven of Nine wird natürlich auch dabei sein. In der »Lara Croft«-Ära gehört eine vollbusige Amazone praktisch zur Grundausstattung eines Computerspiels.

Ihr Auftrag, Munro!

Ihr Charakter hört auf den Namen Munro und wird auf feindliche Schiffe gebeamt, um dort Informationen zu sammeln und diverse Zubehörteile zu klauen, welche die flügellahme Voyager wieder mobil machen sollen. Alle Missionen finden im Inneren der Alien-Schiffe statt, während die Voyager als Kommandostation fungiert. Hier erhalten Sie Beurteilungen Ihrer letzten Mission, detaillierte Statusreporte und Ihre nächsten Aufgaben. Elite Force konzentriert sich auf die Kampf-Aspekte und das Ausspionieren der Widersacher mit gelegentlichen Rätseleinlagen.

Star Trek Voyager: Elite Force lebt von der Story, die jedoch nicht mit Hilfe traditioneller Cutscenes vorangetrieben wird. Statt dessen erleben Sie Skript-Sequenzen und die Interaktion mit anderen Charakteren als in Echtzeit präsentierten Teil der Handlung während des Spiels. Die speziell für Voyager entwickelte Skript-Sprache ICARUS beeinflußt die Präsentation basierend auf den individuellen Aktionen des Spielers. Um die Spannung zu erhöhen, schwillt beispielsweise in gefährlichen Situation die Musik zum Crescendo an, die Kameraeinstellung verändert sich entsprechend der Situation, Lampen flackern und andere filmähnliche Situationen entstehen. ICARUS stellt den Spieler außerdem vor mora-

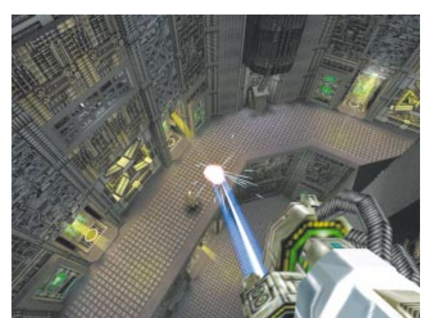


Ihr direkter Vorgesetzter ist Sicherheitsoffizier Tuvok, der hier gar nicht glücklich aussieht.



Die Voyager dient nur als Kommandostation. Alle Missionen finden auf feindlichen Schiffen statt.

lisch prekäre Entscheidungen, die einen direkten Einfluß auf das Geschehen haben. So entscheiden Sie unter anderem über das Schicksal der Besatzung. Sie haben beispielsweise die Aufgabe, einen radioaktiv verseuchten Raum zu versiegeln und finden dort einen verletzten Ingenieur, der auf den einzigen Ausgang zukriecht. Versiegeln Sie den Raum sofort, stirbt der Ingenieur. Warten Sie aber, bis er den rettenden Ausgang erreicht, gefährden Sie das ganze Schiff. Retten Sie den Mann, gibt er Ihnen wertvolle Informationen, die in späteren Mission sehr hilfreich sein könnten.



Den gleichgültigen Borg erlegen wir aus der Distanz.

Besser als das Original?

Raven benutzt für Voyager: Elite Force als erster Fremdentwickler die brandneue Quake-3-Engine. Eine gute Wahl, denn man arbeitet bereits seit Jahren erfolgreich mit id-Technologie und wird auch aus der neusten Inkarnation des Carmack-Tools alles herausholen, was darin steckt. Die neuen Funktionen, die unter anderem die Darstellung gekrümmter Oberflächen ermöglichen, erlauben wesentlich komplexere Umgebungen. Die Kontrollpulte für die Wissenschafts-, Taktik- und sonstigen Stationen wurden somit akkurat der Serie nachempfunden. Raven Software schwört, daß ihre eigenen Modifikationen an der Engine mehr Technologien ermöglichen als Quake 3 selbst. Dazu gehört zunächst die aufgrund von ICARUS stark verbesserte künstliche Intelligenz, aber auch Veränderungen der grafischen Kapazitäten. Der Sprite-Support wurde verbessert, damit Sprites schneller bewegt und gestreckt werden können. Diverse KI-Routinen wurden direkt aus »Soldier of Fortune«, einem neuen Raven-Produkt, übernommen und implementiert.

Holoplayer

Im Zusammenhang mit den Multiplayer-Funktionen müssen wir nochmals auf die anfangs erwähnten Restriktionen von Paramount zurückkommen. Denen gefällt es nämlich gar nicht, wenn einem Charakter das Lebenslicht ausgeblasen wird. Doch was wäre ein Deathmatch ohne Death? Die Lösung ist ebenso elegant wie simpel: Alle Multiplayer-Spiele laufen im Holodeck der Voyager ab! Dieser Modus – HoloMatch genannt – findet daher in einer virtuellen Welt statt. Ergo wird niemand wirklich gekillt, es sieht nur so aus. Clever! Daneben gibt es das altbewährte »Capture the Flag« und eine neue Variante namens »One vs. Many«. Dabei handelt es sich um ein Botmatch, in dem sich mehrere Spieler gegen den pausenlosen Ansturm neuer Horden wehren müssen.

Star Trek Voyager: Elite Force soll im ersten Quartal des Jahres 2000 erscheinen. Raven und Activision stellen schon jetzt die Phaser auf Hit.
(Markus Krichel/mash)



In den verschiedenen Stationen rufen Sie alle nötigen Daten ab.

Star Trek Voyager: Elite Force – Fakten

- ▶ Hersteller: Activision/Ravensoft
- ▶ Genre: Action
- ▶ Termin: 1. Quartal 2000
- ▶ Besonderheiten: • Erstes Fremdprodukt mit Quake-3-Engine • Variable KI • Erstes Voyager-Spiel.

Hoch *über den Wolken*


Wenn Sie sich entschließen, auch den Güterverkehr abzufertigen, haben Sie sich damit eine weitere organisatorische Verantwortung aufgehalst. (Flughafen Manager)

Erleben Sie zur Zeit etwa auch eine Nervenzerreißprobe an jedem Flughafen und regen sich über Verspätungen oder verlorengegangenes Gepäck auf? Nun ja, in der Wirtschaftssimulation **Flughafen Manager** von Take 2 haben Sie die Möglichkeit, all diese Mißstände abzuschaffen. Zuerst suchen Sie sich einen geeigneten Standort und errichten dort ein Gebäude samt dazugehörigen Lande- und Startbahnen.

Um Ihren lausigen Dorfacker-Flughafen in einen prächtigen internationalen Airport zu verwandeln, sind eine Menge Faktoren zu berücksichtigen, etwa Gepäckbeförderung, Sicherheit, Flugkontrolle, Slotbelegung und vieles mehr. Natürlich müssen Sie auch Wege finden, Ihre Finanzen im grünen Bereich zu halten, zum Beispiel durch Geschäftsvermietung oder Güterverkehr. (nr/md)

Flughafen Manager – Fakten	
▶ Hersteller:	Take 2 Interactive
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	November '99

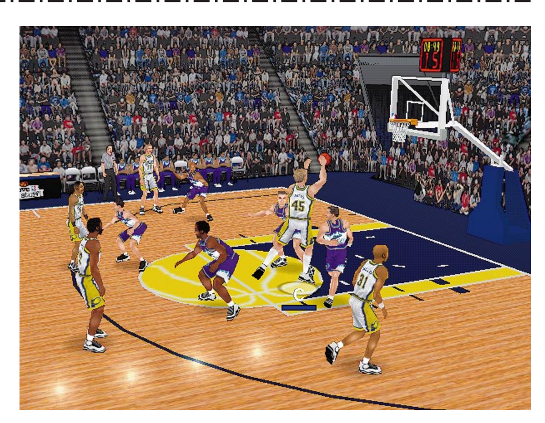
KURZ NOTIERT

➔ Origin stellt die Arbeiten an A-10 Warthog aus der Jane's-Reihe ein; das Spiel wird nicht erscheinen.
➔ Einen Naboo-Fighter können Sie übrigens in Star Wars: Rogue Squadron fliegen. Den entsprechenden Download finden Sie bei http://www.lucasarts.com/products/rogue.
➔ Publisher THQ gibt bekannt, daß er Volitions Summoner vertreiben wird.
➔ TopWare bringt die US-Version von Jagged Alliance 2 auf den deutschen Markt.
➔ Electronic Arts und der Trading-Cards-Hersteller Wizards of the Coast wollen ein bisher namenloses gemeinsames Internetspiel herausbringen, komplett mit digitalen Sammelkarten.

Die eleganten Riesen

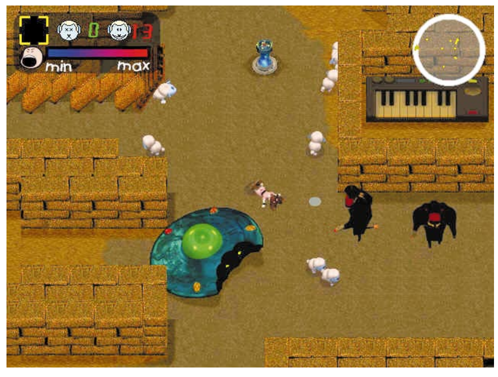
Microsoft versucht sich mutig in Märkten, die schon seit Jahren fest in der Hand von EA Sports sind. Neben König Fußball setzt man große Hoffnungen auf die eleganten Korbjäger der NBA. Ganz egal, ob Sie eher für Gentleman Tim Duncan oder Schläger Latrell Sprewell sind – bei **NBA Inside Drive 2000** sind sie alle mit ihren neusten Statistiken dabei.

Die Figuren bewegen sich ähnlich geschmeidig wie im großen Vorbild »NBA 99«, sind allerdings etwas kleiner. Das geht auf Kosten der Gesichtszüge, die Übersichtlichkeit nimmt im Gegenzug aber zu – in praktisch allen Standardsituationen sind auch alle zehn Spieler zu sehen. Ein leibhaftiger, neben den Basketballriesen winzig wirkender Schiedsrichter wuselt herum und steigert das Realitätsgefühl. Es gibt ein anderes Freiwurfsystem, bei dem Sie sowohl die Genauigkeit wie auch die Kraft des Wurfes steuern. Und zwei Reporter mit nahezu unerschöpflichem Wortschatz kommentieren praktisch jede Spielszene. (uh)


Täuschung, Drehung, Sprungwurf – auch Microsoft ist jetzt stolzer Besitzer einer offiziellen NBA-Lizenz. (NBA Inside Drive 2000)

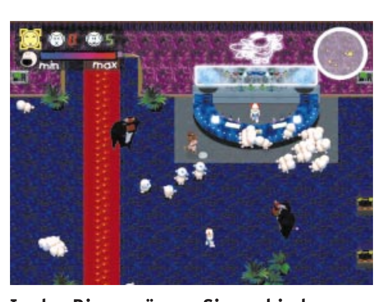
NBA Inside Drive 2000 – Fakten	
▶ Hersteller:	Microsoft
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	3. Quartal '99

Künstliche Dämlichkeit


Oh je, oh je! Was nur das UFO mit unseren Schäfchen vorhat? (Sheep)

Vor Äonen trafen Außerirdische auf der Erde ein; leider vergaßen sie ihre Mission und fraßen statt dessen lieber Gras und glotzten in die Weite. Richtig, die Rede ist von Schafen, die Sie in **Sheep** Level für Level durch insgesamt 16 Weidegebiete zum rettenden Ausgang führen müssen.

Direkte Kontrolle über die Viecher haben Sie nicht, sondern rufen ihnen Kommandos zu oder treiben sie in eine Richtung. Doch dämlich, wie sie nun mal sind, folgen Sie Ihnen in den seltensten Fällen. Insgesamt gibt es vier Sorten natürliche Rasenmäher, die sich in ihrer Intelligenz und im Verhalten unterscheiden. Je nach Mission halten Sie sie von Haien, UFOs, Autos, Mähdreschern und Elektrozäunen fern, sogar einen Titanic-Level mit steigendem Wasserpegel und eine Techno-Disco bauen die Designer ein. Eine Zwei-Spieler-Option soll ebenfalls integriert werden, wobei Sie dann die eigenen Schäfchen zum Ausgang und die des Gegners ins sichere Verderben führen. (mash)


In der Disco müssen Sie verhindern, daß sich Ihre Wollschweine zu Tode tanzen. (Sheep)

Sheep – Fakten	
▶ Hersteller:	Empire Interactive
▶ Genre:	Geschicklichkeit
▶ Termin:	November '99

Kicker in Rage

Microsoft und das britische Entwicklungshaus Rage Software stellen mit **Microsoft Fußball International 2000** eine actionorientierte Fußballsimulation auf die Beine. In Ermangelung einer offiziellen Lizenz tragen die Kicker der rund 80 Nationalmannschaften zwar nur Fantasienamen, dieser Lapsus läßt sich aber dank des beigefügten Editors schnell korrigieren, auch die Trikotfarben und sogar die Gesichter der Ledertreter können Sie dort abändern. Noch im Herbst wird im Internet zudem ein leistungsfähigerer Editor zum Gratis-Download bereitgestellt, mit dem Sie sogar eigene Mannschaften zusammenstellen.



In der Wiederholung lassen sich sämtliche Aktionen aus jedem Blickwinkel und jeder beliebigen Zoomstufe anzeigen. (Microsoft Fußball International 2000)



Das Geschehen ist aus acht Kameraperspektiven zu bewundern, am praktikabelsten erweist sich aber die klassische schräge Seitenansicht. (Microsoft Fußball International 2000)

Die Fußballer rennen mit bis zu 60 Frames pro Sekunde über den aus acht Kameraperspektiven anzeigbaren digitalen Rasen, insgesamt beherrschen sie mehr als 200, im bewährten Motion-capturing-Verfahren erstellte Bewegungsarten. Dumm sind die Jungs auch nicht, denn dank des als Berater eingespannten Starkickers Ruud Gullit wird der Gegner die Räume geschickt eng machen und auch mal zum stufenlos einstellbaren Pressing greifen.

Gespielt wird idealerweise unter Hinzuziehung einer 3D-Karte, und das in acht zauberhaft digitalisierten Stadien. Übliche Features wie einstellbare Taktiken, Flutlicht- und Regenspiele werden mit von der Partie sein, im Falle eines Unentschiedens wird der Sieger in einer Verlängerung mit nachfolgendem Elfmeterschießen ermittelt – unter fachkundiger Kommentierung der deutschen Sportreporter Dieter Nickles und Dirk Grosse.

Neben ausführlichen Trainingseinheiten, in denen etwa die Schußtechnik oder das Überzahlspiel geübt werden, gibt es acht Spielmodi, vom Freundschaftsspiel über eine K.o.-Runde bis hin zum kompletten Turnier mit 32 Mannschaften. Die originellste Variante ist sicherlich die, bei der Sie in ein bereits laufendes Spiel eingreifen, um dort etwa innerhalb der letzten Viertelstunde noch einen Rückstand wettzumachen.

Verglichen mit Genre-Konkurrenten wie »FIFA 99« sorgt eine einfachere Steuerung für einen eher actionbetonten Einschlag. In die Verlegenheit, zwei Knöpfe schnell hintereinander drücken zu müssen, kommen Sie daher nur dann, wenn Sie Spezialaktionen wie etwa einen angeschnittenen Ball abrufen. **(md)**

Microsoft Fußball International 2000 – Fakten

- **Hersteller:** Rage/Microsoft
- **Genre:** Fußballsimulation
- **Termin:** September '99

Die Macht sei mit Dir!

Pünktlich zum Kinostart von »Star Wars – Episode 1: Die dunkle Bedrohung« verlosen wir mit dem Getränkehersteller Pepsi fünf Pakete. Inhalt: Jeweils verschiedene Star-Wars-Motive auf Pepsi-Dosen, exklusive Sammelkarten und eine CD mit der Ein-Level-Version des gleichnamigen Action-Adventures von Lucas Arts.

Teilnehmer schreiben bitte bis zum 31.08.1999 an
Future Verlag
Gruber Str. 46a
85586 Poing
Redaktion PC Player
Stichwort: Pepsi Star Wars

Wie immer ist der Rechtsweg ausgeschlossen, Mitarbeiter der Firmen Future sowie Pepsi und PRevent Public Relations dürfen leider nicht mitmachen.



Kanonendonner

Mit dem rundenbasierten und im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Strategiespiel **Panzer General 3D Assault** rollt der heiß ersehnte Nachfolger des hochdekorierten »Panzer General 3D« an. Sie taktieren in einer neuen und echten 3D-Umgebung, die sich beliebig drehen und zoomen läßt. Auch mit den Animationen hat man sich bei SSI weitaus mehr Mühe gegeben als in diesem Genre üblich. So setzen Stukas erkennbar zum Sturzflug an, brennende Panzerwracks und Wälder säumen die Straße, Flughäfen können bombardiert werden, und daß die mit Höhenstufen ausgestatteten Landkarten noch etwas mit Hexfeldern am Hut haben, erkennen Sie erst, wenn die Zugreichweite einer aktiven Einheit eingeblendet wird.



Das Terrain brilliert mit 16-Bit-Farben und schön ersichtlichen Höhenstufen. (Panzer General 3D Assault)

Wahlweise als französischer, britischer, amerikanischer, britischer oder deutscher General ziehen Sie mit Ihren rund 200 Truppengattungen in acht Feldzüge, die ausnahmslos an der Westfront stationiert wurden. Dabei dürfen Sie innerhalb einer Runde gleich mehrere Order an eine Einheit erteilen.

Neue Befehle wie Eingraben, Blitzangriff oder Bombardierung sowie 20 Offiziersfähigkeiten sorgen für taktische Abwechslung. Jeder Befehlshaber einer Truppe kann maximal fünf Zusatzeigenschaften – die von Ihnen verliehen werden – erwerben und neuerdings auch gefeuert werden. Neben den besagten acht Feldzügen (davon drei für die Deutschen und fünf für die Alliierten) wird es noch über 60 Einzelkarten geben, die auch für den Mehrspieler-Betrieb mit bis zu vier menschlichen Generälen geeignet sind. **(md)**



▲ Die Karten und Einheiten lassen sich stufenlos drehen und zoomen. (Panzer General 3D Assault)



Städte und Flughäfen können bombardiert und unfähige Kommandeure entlassen werden. (Panzer General 3D Assault)

Panzer General 3D Assault – Fakten

- Hersteller: SSI/TLC
- Genre: Strategie
- Termin: Herbst '99

Wer hämmert denn da?

Warum denn was Neues erfinden, wo wir doch über ein so gut bestücktes Ideen-Archiv verfügen, dachten sich die US-amerikanischen Taktiker von SSI. Deren neueste militärstrategische Errungenschaft **Warhammer 40.000: Rites of War** verquirlt die Entwicklungsengine von »Panzer General 3D« mit den Einheiten des Warhammer-Universums sowie dem Spielverlauf des »Fantasy General« zu einem ungewöhnlichen strategischen Ereignis. In der rundenbasierten kriegerischen Praxis verschieben Sie rund 70 voll animierte Truppengattungen über eine zoombare Wabenkarte. Dort nehmen Sie den Feind noch im selben Zug unter Beschuß, klauben in den Städten und Tempeln kampfkraftfördernde Artefakte auf und heilen Verwundete durch eine Warterunde.

Zwischen den 24 Missionen des Feldzuges dürfen Sie Strategien – zum Beispiel einen separat abrufbaren Angriffsschlag – käuflich erwerben. Die originellen Einheiten wie etwa Kampfroboter oder Telepathen werden mit zunehmender Kampferfahrung immer stärker und in nachfolgende Szenarien übernommen. Aufgrund der empfindlichen Truppenbeschränkung – manchmal schicken Sie gerade mal zehn Einheiten gegen eine riesige feindliche Übermacht in die Schlacht – hängt Wohl und Wehe vor allem davon ab, ob es Ihnen gelingt, Verluste zu vermeiden und dadurch langfristig kampferfahrene Verbände aufzubauen. Im Mehrspieler-Modus kämpfen Sie wahlweise vereint gegen die CPU-Truppen oder gegeneinander. Neben dem besagten Feldzug wird es separat abrufbare Einzel- und Mehrspielerkarten geben. Weitere Aufgaben erstellen Sie sich unter Zuhilfenahme des beigelegten Karteneditors oder Sie surfen via **www.ssi-online.com** ins Internet. Dort will SSI zusätzliche Szenarien zum Gratis-Download bereitstellen. **(md)**



Vor dem Einsatz kaufen Sie einige Verstärkungen ein. (Rites of War)

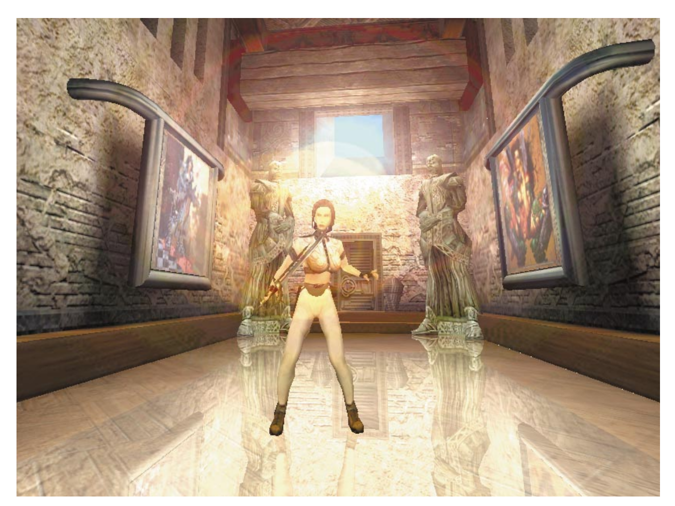


Die blauen Felder können von der grün unterlegten Truppe innerhalb eines Zuges erreicht werden. (Rites of War)

Rites of War – Fakten

- Hersteller: SSI/TLC
- Genre: Runden-Strategie
- Termin: August '99

Bizarre Welten



Ritual will F.A.K.K. möglichst ihrem schauspielerischen Original, der B-Movie-Darstellerin Julia Strain, nachbilden. (F.A.K.K. 2)

Das neuste Produkt von Ritual Entertainment, den Entwicklern von »Sin« ist das 3D-Action-Adventure **Heavy Metal F.A.K.K. 2**. Auch hier ist die Protagonistin wieder eine dralle dunkelhaarige Schönheit, ähnlich wie Elexis aus Sin, nur nimmt diese den Kampf auf, um die Welt Eden zu retten. Ritual hat die Lizenz für das Spiel von Kevin Eastmans Heavy Metal Entertainment erworben. Inspiriert vom gleichnamigen Film arbeitet das Team seit acht Monaten fieberhaft an der Entwicklung des Titels.



Mit Hilfe eines Schutznebels bewegen Sie sich in der unbekannten Welt. (F.A.K.K. 2)

Die Handlung setzt dort ein, wo der Film endet. Sie steuern die Heldin Julia alias F.A.K.K. je nach Situation aus der ersten oder aus der dritten Person. In manchen Szenen tragen Sie eine sogenannte Gute Laune Maske, die in einer der zu bereisenden Welten Pflicht ist, hier erleben Sie das Geschehen aus der ersten Person. In fernen Galaxien begegnen Ihnen humanoide bis bizarre Wesen, bei denen Sie schnell merken, ob sie Freund oder Feind sind. Nachdem ihr Heimatplanet F.A.K.K. durch einen heimtückischen Angriff von einem ruchlosen Schurken zerstört wurde, hat sich die Heldin ein neues Zuhause auf der Welt Eden geschaffen. Hier bietet sie all denjenigen, die keine Bleibe im Universum finden, eine friedliche Heimat. Als das Bestehen von Eden in Gefahr gerät, zieht F.A.K.K. noch einmal los, um ihre neue Welt zu verteidigen. Graphisch verspricht der Titel einiges, ist er doch mit einer der ersten, der mit der »Quake 3 Arena«-Engine entwickelt wird.

(nr/md)



Hier steuern Sie die Heldin aus der dritten Person. (F.A.K.K. 2)

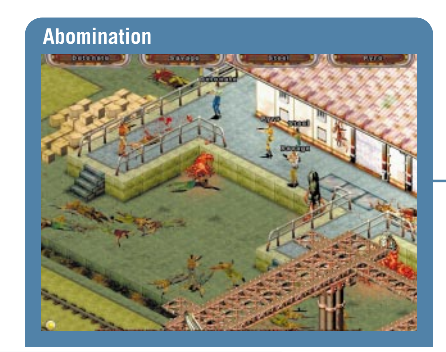
Heavy Metal F.A.K.K. 2

- ▶ Hersteller: Ritual Entertainment/Take 2
- ▶ Genre: Action-Adventure
- ▶ Termin: 1. Quartal 2000

Release-Liste

Aktuelle Erscheinungstermine

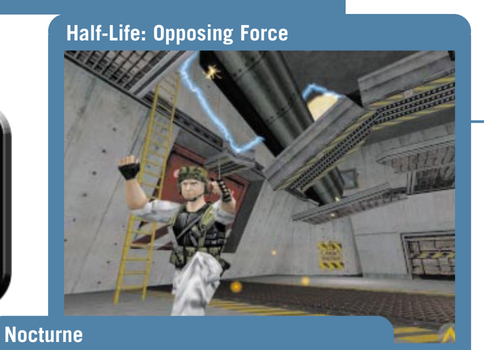
Abomination



Age of Wonders



Half-Life: Opposing Force



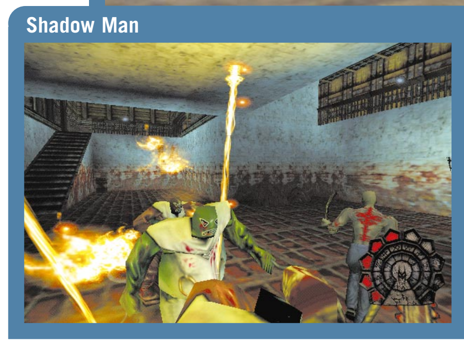
Nocturne



Prince of Persia 3D



Shadow Man



Titel	Hersteller	Genre	Termin
Abomination	Hothouse/Eidos	Strategie	September '99
AD&D Planescape: Torment	Interplay	Rollenspiel	4. Quartal '99
Age of Empires 2	Microsoft	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Age of Wonders	Epic Games	Strategie	4. Quartal '99
Alone in the Dark 4	Darkworks/Infogrames	Action-Adventure	1. Quartal '00
Amen: The Awakening	Cavedog/GT Interactive	Action	1. Quartal '00
Black and White	Lionhead/Electronic Arts	Strategie	2. Quartal '00
C&C 3 – Tiberian Sun	Westwood/Electronic Arts	Echtzeit-Strategie	August '99
Catan: Die erste Insel	Funatics/Ravensburger	Strategie	4. Quartal '99
Conquest	Digital Anvil/Microsoft	Echtzeit-Strategie	1. Quartal '00
Daikatana	Ion Storm/Eidos	3D-Action	September '99
Dark Reign 2	Activision	Echtzeit-Strategie	3. Quartal '99
Deus Ex	Ion Storm	Rollenspiel	1. Quartal '00
Diablo 2	Blizzard/Havas Interactive	Action-Rollenspiel	4. Quartal '99
Drakan	Psygnosis	Action-Adventure	August '99
Driver	Reflections/GT Interactive	Rennspiel	September '99
Earth 2150	Topware	Echtzeit-Strategie	September '99
Evolva	Virgin Interactive/Interplay	Action	4. Quartal '99
FIFA 2000	EA Sports	Sport	3. Quartal '99
Force Commander	LucasArts/THQ	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Frontierland	JoWood/Boris Games	Strategie	September '99
Giants	Interplay	Action	Oktober '99
Gorky 17	Topware	Rollenspiel	Dezember '99
Gothic	Piranha Bytes	Rollenspiel	1. Quartal '00
Grand Prix 3	Microprose	Rennspiel	November '99
Grand Theft Auto	DMA Design	Action	Oktober '99
Half-Life: Opposing Force	Valve	Action	Oktober '99
Homeworld	Yosemite/Havas Interactive	Strategie	September '99
Indiana Jones und der Turm von Babel	LucasArts/THQ	Action-Adventure	September '99
Interstate '82	Activision	Action	September '99
Lady, Mage & Knight	Attic/Infogrames	Rollenspiel	4. Quartal '99
Legend of Kain Soul Reaver	Eidos	Action-Adventure	September '99
LeMans 24 Hours	Infogrames	Rennspiel	3. Quartal '99
Loose Cannon	Digital Anvil/Microsoft	Action	1. Quartal '00
Max Payne	3D Realms	Action	1. Quartal '00
Messiah	Shiny/Interplay	Action	4. Quartal'99
Metal Fatigue	Psygnosis	Echtzeit-Strategie	4. Quartal'99
MS Soccer	Rage Software/Microsoft	Sportspiel	3. Quartal '99
Nocturne	Terminal Reality	Action-Adventure	Oktober '99
Omikron	Eidos	Action-Adventure	Oktober '99
Panzer Elite	Wings Simulation/Psygnosis	Simulation	3. Quartal '99
Pharao	Impressions/Havas Interactive	Strategie	4. Quartal '99
Phoenix	Team 17/Hasbro Interactive	Action	September '99
Prince of Persia 3D	Red Orb	Action-Adventure	3. Quartal '99
Quake 3 Arena	id Software/Activision	3D-Action	September '99
Rayman 2	Ubi Soft	Jump-and-run	3. Quartal '99
Seven Kingdoms 2	Interactive Magic	Strategie	September '99
Shadow Man	Acclaim	Action-Adventure	3. Quartal '99
Shadow Company	Interactive Magic	Strategie	September '99
Sims, The	Maxis/Electronic Arts	Strategie	Dezember '99
Slave Zero	Accolade	Actionspiel	3. Quartal '99
Star Trek: New Worlds	Interplay	Echtzeit-Strategie	Oktober '99
Star Trek Voyager: Elite Force	Raven/Activision	Action	2. Quartal '00
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	SF-Simulation	4. Quartal '99
Sword&Sorcery	Westwood	Rollenspiel	3.Quartal '99
System Shock 2	Looking Glass/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Theme Park World	Bullfrog/Electronic Arts	Wirtschaft	4. Quartal '99
Tonic Trouble	Ubi Soft	Action-Adventure	September '99
Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts	Rollenspiel	3. Quartal '99
Vampire	Activision	Rollenspiel	1. Quartal '00
Wheel of Time	Legend/GT Interactive	Action-Strategie	3. Quartal '99

Die neu aufgenommenen Titel sind komplett in roter Schrift, Terminänderungen rot markiert.





Es stand in PC Player 9/94 – die Spielewelt vor 5 Jahren.

Star-Wars-Fieber anno 1994

Star Wars war unter PC-Spielern auch im Sommer 1994 ein Thema: **TIE Fighter** landete in unserem Testteil – die Kollegen Schneider und Stangl frohlockten. Noch heute wird der Klassiker von den Piloten des Online-Klubs Emperor's Hammers (www.emperorshammers.org) geflogen. Origins **Wing Commander Armada**, das Netzwerk-Action und ein aufgesetztes Strategiespielchen für Einzelspieler bot, ging auf dem Titelbild fast unter. Außerdem: ein erstes Preview von Sid Meiers **Colonization**. Auf unseren Leserbriefseiten tummelten sich auch vor fünf Jahren Meinungen zum immergrünen Wertungs-Thema. Tenor: »Bitte kritische Tests, trotzt den Herstellern.«

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

NHL Hockey 95 (von 100 Punkten)	90
Theme Park CD	88
Indy Car Circuits	87
TIE Fighter	85
Battle Isle Scenery CD	85



NHL Hockey 95

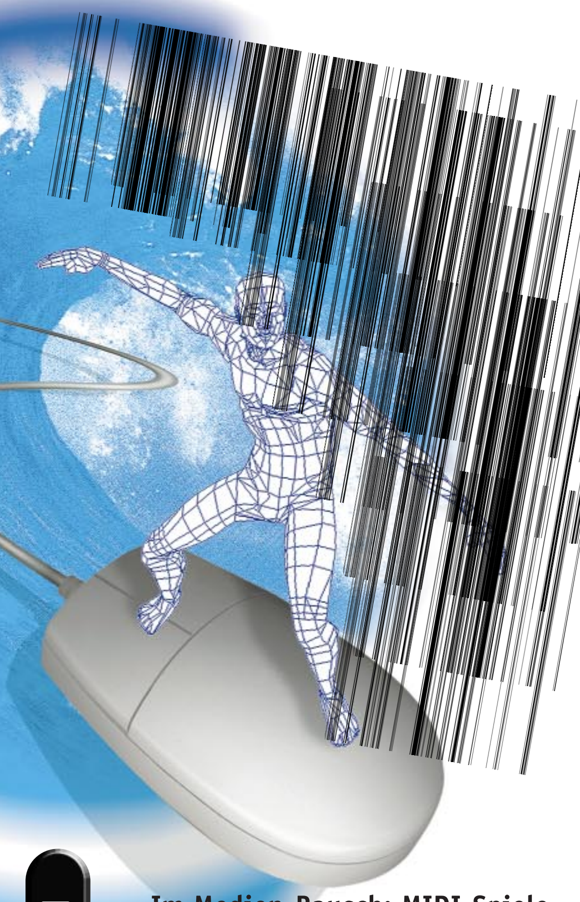
Zitieren geht über Studieren

»Man merkt dem Titel an, daß er quasi aus dem Papierkorb der Programmierer gefischt wurde.« (Boris Schneider kommentiert den Netzwerk-Schnellschuß »Wing Commander Armada«.)

»Die laienhafte Technik ist deprimierender als ein Scharping-Interview.« (Heinrich Lenhardt zum '94-Wahlspiel »1990«)

Kult für Kenner

Altmeister Steve Meretzky tischte in diesem Monat einen sehr schrägen Adventure-Rollenspielmix auf: **Superhero League of Hoboken** (70 Punkte). Seltsame Superhelden durchstreifen das postnukleare New Jersey auf der Suche nach Bösewicht Dr. Entropy, dessen Kopf auf einen Sprungteufel transplantiert wurde. Noch heute lachen wir über Typen wie »The Crimson Tape«, der über Superkräfte wie »Organigramme zeichnen« und »Cholesterinwert der Feinde erhöhen« verfügte. Die Fähigkeit »Pizzabeläge erahnen, ohne die Schachtel zu öffnen« wünschen wir uns noch heute. **(ra)**



Im Medien-Rausch: MIDI-Spielemelodien, tolle Tesselationen und alles Wissenswerte über Filme auf DVD.

Mac Attack

Der ewige Streit zwischen PC- und Macintosh-Besitzern um den besseren Rechner lodert spätestens seit der Einführung des iMac wieder lichterloh. Schickes Design, einfacher Internet-Zugang ohne lange Konfigurier-Aktionen des DFÜ-Netzwerkes – da sieht eine graue Windows-Kiste alt aus. Welche Schmach für alle PC-Fans, daß id Software eine erste Testausgabe von »Quake 3 Arena« zunächst für den Macintosh veröffentlichte. Trost: So gut wie alle spannenden Spiele erscheinen zuerst für den PC, der Mac fristet in Layoutstuben und Designerwohnungen sein schickes Dasein. Wenn Sie wissen wollen, was Ihnen entgeht: Die Homepage des Berliner Webseitengestalters **Yaromat** verwandelt Ihren Computer mit Hilfe eines Java-fähigen Browser in einen Macintosh. Jedenfalls fast – und Spiele laufen bis auf einen Memory-Verschnitt auch keine.

http://www.yaromat.com



Teufelswerk: Macintosh-Grafik auf dem PC-Monitor? (Yaromat)

Musik ab!

Da haben Sie nun eine brandneue Soundkarte, aber weder ein superschnelles Modem noch ein fettes Bankkonto, um MP3-Titel ohne Ende zu saugen. Sie sind obendrein noch großer Spielefan? Das trifft sich gut: Im **Video Game Music Archive** sind so ziemlich alle Knaller des letzten Jahrzehnts im MIDI-Format versammelt. Friedlich vereint warten Golden Oldies wie »Master of Magic« (C64), diverse »Sonics« (Mega Drive), leider viel zu wenige Titel aus »Streets of Rage« (Mega Drive) und die wirklich genialen »Final Fantasy 7 & 8«-Tracks (PlayStation) darauf, in Ihrem PC Erinnerungen an längst vergangene Tage wiederaufleben zu lassen. Natürlich gibt's auch PC-Titel wie »System Shock« oder Japano-Melodien wie »Final Fantasy 5« (SNES), genauso wie Remixe und Medleys – da klingen etliche moderne Orchester-Bombasto-Orgien ganz schön blaß.

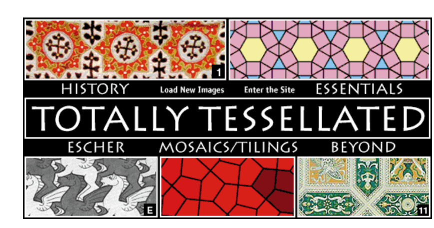
http://www.vgmusic.com



Musik, bis der Arzt kommt: Nach einem Besuch des »Video Game Music Archive« kaufen Sie sich so schnell keine CDs mehr.

Kesse Tesselationen

Sie kennen vielleicht noch den Windows-Desktop »Escher«, auf dem blaue und schwarze Vögel endlos ineinanderflatterten. Diese Muster, die sich wiederholen und aus verzahnten Einzelfiguren bestehen, nennt man Tesselationen. **Totally Tesselated** stellt Ihnen die Prinzipien hinter diesen Figuren mit Bildern und Animationen vor. Wußten Sie, daß die Muster schon vor hunderten von Jahren in zahlreichen Kulturen zur Verzierung von Palästen und Moscheen, aber auch ganz normalen Häusern eingesetzt wurden? Einer der bekanntesten Tessalations-Künstler der Neuzeit war der Holländer M. C. Escher, der die oben erwähnte Grafik inspirierte. Auf der Website dürfen Sie auch zahlreiche seiner Werke bewundern – und sollte es Sie dann in den Fingern jucken, eine eigene Zeichnung anzufertigen: Die Anleitungen stehen nur ein paar Klicks weiter.





Die Kunst der bunten Muster – erklärt auf »Totally Tessalated«.

http://library.advanced.org/16661

Das Ende der Videos

Kritiker mögen hierzulande noch spotten, daß die DVD sich nie bei uns durchsetzen wird – in den USA sind die Digitalen Video-Disks zu Preisen zwischen 20 und 30 Dollar der Renner. Videotheken räumen Regale für Leih-DVDs frei, Plattenläden errichten in aller Eile DVD-Verkaufsstände. Doch nicht alle der digitalen Streifen erstrahlen auch in einer angemessenen Qualität. Oft wird huschhusch ein Film vom Videoband auf die Silberscheibe kopiert. **DVD Review** will helfen, sich im Dschungel der Anbieter und Ländercodes zurechtzufinden. Das Online-Magazin lädt zum stundenlangen Stöbern ein: Aktuelle DVD-Veröffentlichungen und -Kritiken sind Standard, doch die Macher nehmen dazu regelmäßig Angestellte der Filmstudios ins Kreuzverhör. Außerdem sammeln sie sogenannte »Easter Eggs«, versteckte Gimmicks wie »Austin Powers«-Outtakes oder Martini-Rezepte auf der James-Bond-Scheibe »Dr. No«. Online-Auktionen, eine DVD-Datenbank komplett mit deren Ausstattung, Begriffserklärungen, Insider-Artikel, Börsenkurse der Studios, Chats, Nachrichtenbretter – Filmfreund-Herz, was willst du mehr? **(ra)**

http://www.dvdreview.com



Auch das gibt's im »DVD Review« – die »Ich habe meinen Star getroffen«-Ecke.

PC-Player-Homepage

www.pcplayer.de

jetzt auch in bunt und mit Farbe

Seit dem Start unserer Online-Präsenz vor rund drei Jahren hat sich eine Menge getan, vor kurzem gab es dort nach langen, technisch bedingten Verzögerungen sogar den ersten – und sicherlich nicht letzten – Redaktionschat. Aber auch davon mal abgesehen, hat unsere Homepage einiges zu bieten.

Daß aller Anfang schwer ist, war auch dem Internet-Ableger der PC Player anzumerken. Nach mehrfach wechselnden Webmastern hat aber im März 1998 Oskar »Workaholic« Dzierzynski das Heft in die Hand genommen. Dank seiner fast täglichen Aktualisierungen und neuen Angeboten kann sich »www.pcplayer.de« inzwischen durchaus sehen lassen.



So sah sie am 15. Juli 1999 aus, die Startseite unserer Homepage. Im allgemeinen erfolgt täglich eine Aktualisierung. Lassen Sie sich von der großen »PC Go!«-Schrift ganz oben nicht irritieren – auch wir haben einige wenige Werbebanner.

Der Newsletter

Die wichtigsten Neuheiten aus der Welt der Spiele bekommen Sie auf unserer Homepage - oder ganz automatisch an Ihren E-Mail-Account geschickt, wenn Sie sich für unseren Newsletter registrieren lassen. Einfach den entsprechende Link anklicken, alles weitere wird dann kurz und knapp erklärt. Die unkomplizierte, gebührenfreie Anmeldung, die jederzeit zurückgenommen werden kann, sorgt für kleine Info-Briefchen, die Sie mehrmals in der Woche erreichen.

Das Schwarze Brett

In den vier Rubriken »Redaktionstalk«, »Player's Guide«, »Techniktreff« sowie »Gesucht-Gefunden« können Sie uns und anderen Teilnehmern drängende Probleme schildern oder meinetwegen auch die Konterrevolution im Iran durchdiskutieren. Wenn wir Zeit haben und etwas zu sagen wissen, antworten wir Ihnen im allgemeinen auch. Gerade die Rubrik »Redaktionstalk« wird von uns regelmäßig beglückt. Auch hier ist die Anmeldung mit Ihrem ureigenen Pseudonym inklusive Paßwort selbsterklärend.



Ein Ausschnitt aus unserem Redaktionschat am 14. Juli. Die Atmosphäre war recht entspannt und familiär.

Der Chat

Er ist nicht perfekt – aber nach langen Anlaufschwierigkeiten funktioniert er immerhin. Lockere Treffs Spieleinteressierter von 21 Uhr bis Mitternacht finden in letzter Zeit immer häufiger statt – schauen Sie doch auch mal rein. Am 14. Juli gab es zudem den ersten Redaktionschat. Die Atmosphäre war eigentlich ganz locker, Gesprächsthema Nummer eins war eine kritische Analyse verschiedener indizierter 3D-Shooter. Der nächste Redaktionschat ist voraussichtlich am 4. August, den genauen Termin erfahren Sie auf der Homepage.

Die Release-Listen

Sie eiern jede Woche vergebens zum Softwarehändler, weil das sehnlich erwartete Spiel trotz aller Versprechungen doch noch nicht eingetroffen ist? Das muß nicht sein – in Zusammenarbeit mit PC Fun, dem großen Münchner Fachhändler, werden alle brandneu im Handel erhältlichen Spiele aufgelistet. Hat PC Fun die Spiele, sollten sie auch bei Ihrem eigenen Händler aufgeschlagen sein. Nix wie hin.

Viele Suchmaschinen

Die dringend benötigte Information, die im Internet garantiert irgendwo verborgen, aber im Moment nicht zu finden ist, läßt sich hoffentlich durch unsere themenspezifisch sortierten Suchmaschinen auftreiben. Eine ganze Hundertschaft digitaler Detektive mit jeweiligem Spezialgebiet ist vorhanden – man muß sie kennen, um sich ihre Dienste zu sichern.

Redaktionstalk | Player`s-Guide | Techniktreff | Gesucht-Gefunden

Autor	Betreff	Datum
Henrik Fisch	Multimedia Leserbriefe 8/99: "App...	11.7.99, 21:42
Roland Austinat	Re: Multimedia Leserbriefe 8/99:	12.7.99, 00:50
Timm Schnelle	STAR WARS = SCHROTT ?!?	11.7.99, 20:41
Threepwood	Nicht überrascht...	11.7.99, 22:52
Roland Austinat	Re: STAR WARS = SCHROTT ?!?	12.7.99, 00:47
Roland Austinat	Re: Nicht überrascht...	12.7.99, 00:49
H. Poirot	Re: Re: STAR WARS = SCHROTT ?!?	12.7.99, 07:48
Alexander Laschewski	Re: STAR WARS = SCHROTT ?!?	12.7.99, 09:29
Mr. Freeman	Redi-Chat am Mittwoch	11.7.99, 19:36
Roland Austinat	Re: Redi-Chat am Mittwoch	11.7.99, 20:06
qapla	: Redi-Chat am Mittwoch	11.7.99, 23:57
Legat Oliver	LOVEPARADE 99	11.7.99, 18:30
Mr. Freeman	nanana....	11.7.99, 19:32
DJ RoRo	HEIPA HEIPA	11.7.99, 20:03
Legat Oliver	Re: nanana....	11.7.99, 22:28
Mr. Freeman	Re: Re: nanana....	11.7.99, 22:45
qapla	Re: LOVEPARADE 99	11.7.99, 23:54
Juve	Re: Re: LOVEPARADE 99	12.7.99, 17:19
Gangsta	Outcast-Demo	11.7.99, 15:45
Roland Austinat	Re: Outcast-Demo	11.7.99, 20:02

Und das ist unser Forum – schreiben auch Sie uns Ihre Meinung über die Loveparade in Berlin oder andere wichtige Themen, die Ihnen auf den Nägeln brennen.

Und der ganze Rest

Es gibt noch weitere Informationsdienste. Unser Download-Ordner mit Demos, Patches, Treibern und anderem wertvollen Zeugs wächst immer weiter. Eine interessante Auflistung nützlicher Links steht auch parat, Hersteller-Hotlines und »Players Guide«-Tips gibt es schon seit langem. Und last but not least: Ein paar Schnupperartikel aus der aktuellen und von früheren Ausgaben sind ebenfalls vorhanden. Besuchen Sie uns – unser Webmaster und wir würden uns freuen. **(uh)**

Bug-Report

Ach, was wäre das fein: Spiel kaufen, installieren, spielen, bis zum letzten Level durchhalten und dann den Abspann genießen. Ach ... Hallo, Aufwachen! Die Wirklichkeit ruft! Jede Menge Fehler lassen den Spieler nämlich nicht nur über Spieltaktiken nachgrübeln.

X – Beyond the Frontier

Auch bei dem Weltraum-Wirtschafts-Mix von Egosoft scheint nicht alles in bester Ordnung zu sein, wie diverse Postings auf unserem Schwarzen Brett bezeugen. Auch für dieses Spiel steht bereits ein Patch auf der Homepage bereit. Egosoft selbst berichtet von Problemen mit der Soundausgabe, die besonders dann auftreten, wenn ein MPEG-Decoder der Firma XING oder Software-DVD-Player installiert sind. Diese Decoder ersetzen dann die Original-Microsoft-Decoder, die »X« allerdings unbedingt benötigt. Abhilfe: Die Xing-Decoder deaktivieren oder deinstallieren.

Patches: www.egosoft.com



Wenn bei X – Beyond the Frontier die Sprachausgabe hängt – womöglich schon beim Laden des Spiels – ist ein falscher CODEC in Windows schuld.

Need for Speed 4

Wieder einmal ist eine Firma in die »Mehrere-CD-ROM-Laufwerke-in-einem-PC«-Installationsfalle getappt. Diesmal hat es Electronic Arts bei »Need for Speed 4« erwischt. Symptom: Das Spiel verlangt nach der Original-CD-ROM, obwohl diese im Laufwerk liegt. Hier will das Spiel die CD im ersten Laufwerk haben. Abhilfe: Spiel deinstallieren, auf dem anderen Laufwerk neu installieren – und eventuell das Audio-Kabel umstöpseln, damit nun das andere Laufwerk die Audio-Tracks spielt. Alternativ tauschen Sie die CD-ROM-Laufwerke aus – was dann aber eine Neuinstallation diverser anderer Software nach sich zieht. Wir hoffen auf einen klitzekleinen Patch.

Jagged Alliance 2

Auch der zweite Teil des Echtzeit-Kultspiels scheint Probleme mit seiner Original-CD zu haben. Nach kurzer Zeit geht die Laufwerkschublade auf, und man wird nach der Original-CD gefragt. Die Ursache ist dieselbe wie bei »Need for Speed 4« (siehe oben), und auch die Abhilfe (solange es keinen Patch gibt) gestaltet sich genau gleich.

Dungeon Keeper 2

Neben einem geringfügig zu niedrig angegebenen Festplattenbedarf (das Spiel benötigt mehr als 285 MByte) berichten einige Zuschriften von Unstimmigkeiten bei der Gammakorrektur. Nach der Installation läuft das Spiel einwandfrei, doch nach einem erneuten Start sind die Farben verkorkst und es hilft nur eine erneute Installation. Wir hoffen auch hier auf einen Patch, denn dieser Zustand (der allerdings nur bei einigen Grafikkarten in Erscheinung tritt) ist schlichtweg unhaltbar.

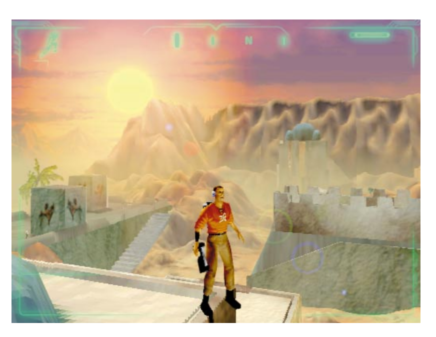
X-Wing Alliance

Ein Bug oder ein Ansporn für todesmutige Raumschiffpiloten? Nachdem der Todesstern die »Liberty« in der 51. Mission zerstört hat, fährt er fort, alle anderen Schiffe zu pulverisieren. Und wenn die »Independence« weg ist, kann man eigentlich auch gleich den Joystick in die Ecke feuern. Dieser Fehler tritt nach dem Patch auf die Version 2.01 auf. Ein Patch auf Version 2.02 wäre also nicht schlecht.

Outcast

Die Forums-Zuschriften auf der Infogrames-Internetseite sprechen eine deutliche Erfolgs-Sprache: über 1100 Postings im zuständigen Outcast-Brett. Leider beschweren sich viele davon auch über unkontrollierte Abstürze des Spiels. Und trotz Verzicht auf 3D-Kartenunterstützung bereiten gerade diese Probleme. Der Lieblingsgegner scheinen dabei Grafikkarten mit dem ersten »Riva TNT«-Chip zu sein. Hier hilft meistens nur, in die geringste Auflösung von 320 mal 200 Pixeln zu schalten, wobei aber einige Details flöten gehen. Ein »Patch 2« ist bereits veröffentlicht, zeigt aber wohl nicht ganz die erwartete Wirkung. Wir drücken den Programmierern die Daumen und hoffen ganz fest auf Besserung. Einen weiteren, zum Glück recht harmlosen Fehler hat ein Leser per E-Mail geschildert: Offenbar sind die Beschriftungen bei den Grafik-Detaileinstellungen durcheinandergeraten. »Schwach« ist tatsächlich die höchste Einstellung, »stark« die mittlere, und »mittel« bedeutet die niedrigste Stufe. **(hf)**

Patches: www.infogrames.com



Outcast ist in diesem Monat wohl eines der gebeutelsten Spiele. Besonders Grafikkarten mit Riva-TNT-Chip machen Probleme.

Erfahrungen teilen und Frust ablassen ...

Mitgeteiltes Leid ist halbes Leid: Wenn Ihnen nach längerer Beschäftigung mit einem Titel Bugs auffallen, dann freuen wir uns über eine Nachricht von Ihnen. Bei offensichtlichen Fehlern werden wir uns mit den Herstellern in Verbindung setzen und gegebenenfalls auf dieser Seite darüber berichten. Besonders interessant sind natürlich Probleme mit aktuellen Spielen. Unsere Anschrift:
Future Verlag, Redaktion PC Player,
Stichwort: Bug Report,
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
E-Mail: bugreport@pcplayer.de

NACHSPIEL



Erst ein paar Monate nach seinem Erscheinen läßt sich absehen, ob ein großer Titel zum erwarteten Hit avancierte oder floppte. Diese Rubrik wirft ein Schlaglicht auf die populärsten Publikumslieblinge – diesen Monat stehen gleich zwei Strategiespieltitel im Bannstrahl der Nachspiel-Scheinwerfer.

Kurzbeschreibung

Alpha Centauri

Ein Raumschiff voller Kolonisten nähert sich dem Planeten Alpha Centauri, an Bord geben sieben charismatische Führer den Ton an, die jeweils ihre eigene Besiedelungslehre verkünden. Sie verkörpern eine dieser Lichtgestalten und versuchen, den Planeten im Rahmen Ihrer Ideologie zu erschließen. Vor allem die zu erforschenden Technologien sind sehr neu, die Verwandtschaft mit alten »Civilization«-Titeln ist dennoch nicht zu verkennen.

Civilization Call to Power

In traditioneller Manier führen Sie ein Steinzeitvolk durch die Jahrtausende der menschlichen Entwicklungsgeschichte hinauf in höchste Höhen technologischer wie moralischer Tugenden. Andere Computervölker haben das gleiche Ziel und können als Verbündete gewonnen werden. Neben der multifunktionalen Steuerleiste und einem leicht verbesserten Kampfsystem muß man weitere Neuerungen aber mit der Lupe suchen.

Tester-Meinung

Alpha Centauri



Manfred störte sich am komplizierten Entwickeln militärischer Einheiten und dem unverschämten Abkupfern der Civilization-Idee, bewunderte aber um so mehr die perfekt austarierte Balance von wirtschaftlichen, militärischen, wissenschaftlichen und diplomatischen Möglichkeiten. Thomas weinte angesichts der Krümelgrafik bittere Tränen, trocknete sie aber im Hinblick auf die große Langzeitmotivation schnell wieder. Die gute Benutzerführung und die konsequente Fortführung der Civilization-Idee waren ihm weiterer Ansporn. Daher gab es zweimal fünf Sterne und jeweils 88 Punkte.

Civilization Call to Power

Das geniale Grundkonzept wurde nicht verschlimmbessert, und die Präsentation ist deutlich wärmer als beim sterilen Alpha Centauri (AC). Thomas empfiehlt daher auch Civilization – Call to Power (Civ CtP) frei von jeglichen Bedenken. Eine zeitgemäße 16-Bit-Präsentation und die durchdachte Steuerung sind für Manfred ein Grund, das alte »Civilization 2« endgültig von der Festplatte zu verbannen. Geärgert hat er sich aber über das anspruchslose Diplomatiesystem. Sei's drum, noch einmal ließen sich beide fünf Sterne und 88 Punkte entlocken.

Hersteller

Electronic Arts



PR Manager Marc Trennhäuser gab sich leutselig; mit dem Verkauf ist er zufrieden. Gründe für den guten Absatz sieht er vor allem im Namen Sid Meier, der zwar nicht Projektleiter war, dem Entwicklerteam aber mit Rat und Tat zur Seite stand. Das Science-fiction-Szenario hatte ihm anfänglich etwas Sorge bereitet, es wurde aber hervorragend ins Spielgeschehen integriert und von den Kunden akzeptiert. Froh war Herr Trennhäuser über die gute Presse von Fachmedien wie Massenblättern, unter anderem hatte sogar der »Stern« einen großen Bericht über AC veröffentlicht, was die Kaufbereitschaft der Kundschaft naturgemäß hob. Auch gut war der zweimonatige Veröffentlichungsvorsprung vor dem großen Konkurrenten Civ CtP. Eine letzte Anmerkung war interessant – seiner Meinung nach kommen komplexe Strategiespiele der deutschen Mentalität entgegen; je mehr Tabellen und Menüs ein Programm enthält, desto besser.

CHART-ERFOLGE

Beide Programme stürmten kurzentschlossen die Charts; die Halbwertszeit war aber insbesondere bei AC knapp. Ein längeres Verharren in den Top Ten scheint beim heutigen Ausstoß von guten Spielen kaum noch möglich.

Alpha Centauri

Monat	Platz
Februar 1999	Platz 1
März 1999	Platz 5
April 1999	Platz 10
Mai 1999	Platz 15
Juni 1999	Platz 32

Civilization Call to Power

Monat	Platz
März 1999	Platz 16
April 1999	Platz 2
Mai 1999	Platz 4
Juni 1999	Platz 11





Activision



Marketing Manager Andreas Stock war ebenfalls fidel, über einhunderttausend Programme wurden an Mann und Frau gebracht. Herr Stock ist sich sicher, daß Civ CtP genug Neuerungen enthält, um einen Kauf zu rechtfertigen. Der Markenname Civilization war außerdem einmal mehr Gold wert, Germanen sind ihm zufolge deutlich konservativer als andere Völker. Über das Faible der Deutschen für harte Strategiekost (hier geht er mit Herrn Trennhäuser konform) ließ er sich in einer längeren Analyse aus: Wir spielen ganz allgemein länger als beispielsweise Amerikaner oder Japaner. Warum? Nur wenige Bundesbürger müssen nach 18 Uhr noch arbeiten und können daher über den Abend frei verfügen. Im Ausland ist das anders; Japaner arbeiten allgemein länger, Amerikaner oder Engländer üben häufig mehrere Jobs aus und haben daher weder Zeit noch Lust, sich in große Kaliber wie Civ-CtP einzuarbeiten.

Händler

Tom Maier vom Münchner Spielefachgeschäft »PC Fun« ließ es locker laufen – wo Sid Meier oder Civilization draufsteht, da verkauft sich das Programm fast von selbst. Beide Spiele waren echte Renner, mit ganz leichten Absatzvorteilen bei Civ CtP. Fast niemand äußerte danach Unmut, lediglich ein paar Civ-Käufer kritisierten das neue Steuersystem. Da es sich um typische »Erwachsenenspiele« handelt, war ein Großteil der Kunden im reiferen Alter (annähernd 90% jenseits der 20), 50jährige Käufer waren keine Ausnahme.

Leser

Wieder einmal zeigte es sich, daß unsere Leser äußerst anspruchsvoll sind. Robert Amsler (E-Mail) zum Beispiel ist von beiden Titeln enttäuscht; Civ CtP bietet ihm zuwenig Neues, und die Grafik von AC empfindet er schlicht als ungenießbar. Otto Ernst Harmen (E-Mail) sieht keinen echten Grund, von »Civilization 2« auf ein neues Programm umzusteigen. Er wartet lieber auf ein noch perfekteres Spiel (»Civilization 3«, eines Tages?).

Eine so rigide Verneinung war aber nicht die Regel. Klaus-Tycho Förster (Lehre) zum Beispiel äußert sich lobend über AC. Die Grafik stört ihn nicht, und das Spiel kommt ihm ausgewogener vor als Civ CtP. Dort sind ihm etliche Bugs aufgefallen, die es ihm verleiden. (Auf der aktuellen Cover-CD oder www.activision.com findet sich mittlerweile der Patch 1.1.) Auch Jonas Haas (E-Mail) gibt auf die schlechte Grafik keinen Deut. Ihn haben vor allem die unterschiedlichen Völker mit ihren individuellen Eigenheiten und die Mehrspieler-Option zu siebt an einem PC – seine Freunde haben keinen Internetanschluß – besonders angesprochen. Lukas Osterloh (E-Mail) bemängelt zwar die mißratene deutsche Synchronisation und die nicht ausgereifte Automatik-Funktion von AC, war aber im großen und ganzen zufrieden: »Ein ziemlich perfektes Spiel.« Abschließend äußerte sich Thierry Miguet (Straubenhardt-Schwann) über beide Spiele positiv. Bei Civ CtP war ihm die Steuerung etwas zu kompliziert, dafür gefiel ihm aber die Idee der Handelsrouten und das neue »Straßenbauamt«. Bei AC hat ihn vor allem die Diplomatie begeistert: »Endlich halten sich die Paktpartner an die Abmachungen und fallen einem nicht gleich in den Rücken; die Stärken und Schwächen der einzelnen Parteien wirken glaubhaft.« **(uh)**

LESER-CHARTS

Unsere Leser mögen beide Programme, zu einer echten Spitzenplazierung reichte es aber nicht.

Alpha Centauri

März 1999	Platz 10
April 1999	Platz 8
Mai 1999	Platz 8
Juni 1999	Platz 8

Civilization Call to Power

April 1999	Platz 19
Mai 1999	Platz 14
Juni 1999	Platz 12

Alpha Centauri - Steckbrief

Hersteller:	Firaxis/Electronic Arts
Genre:	Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe:	3/99

Gesamtwertung:



Civilization Call to Power - Steckbrief

Hersteller:	Activision
Genre:	Wirtschaftssimulation
Test in Ausgabe:	5/99

Gesamtwertung:



SPIELE-CHARTS

LESER TOP 20 PC Player

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Half-Life (deutsch)	Sierra/Havas Interactive
2	(10)	Jagged Alliance 2	Topware Interactive
3	(2)	Baldur's Gate	Interplay
4	(13)	X-Wing Alliance	LucasArts/THQ
5	(3)	Die Siedler 3	Blue Byte
6	(11)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro
7	(15)	FIFA 99	EA Sports
8	(8)	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts
9	(4)	Dark Project: Der Meisterdieb	Eidos
10	(7)	Need for Speed 3	Electronic Arts
11	(12)	Commandos	Eidos
12	(14)	Civilization Call to Power	Activision
13	(9)	Starcraft	Sierra/Havas Interactive
14	(5)	Diablo	Sierra/Havas Interactive
15	(17)	Anno 1602	Sunflowers
16	(20)	SimCity 3000	Electronic Arts
17	(25)	Starcraft	Brood War
18	(–)	Final Fantasy 7	Eidos
NEU 19	(NEU)	Die Völker	JoWood/Infogrames
20	(–)	N.I.C.E. 2	Magic Bytes

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum Juni 1999

VERKAUFS-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	Need for Speed: Brennender Asphalt	Electronic Arts
NEU 2	(NEU)	Mech Warrior 3	FASA Interactive/Microprose
NEU 3	(NEU)	Outcast	Infogrames
NEU 4	(NEU)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts
NEU 5	(NEU)	Heroes of Might & Magic 3	3DO/Ubi Soft
NEU 6	(NEU)	Midtown Madness	Angel Studios/Microsoft
NEU 7	(NEU)	Star Trek: Birth of the Fedeation	Microprose/Hasbro
8	(2)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro
9	(1)	Jagged Alliance 2	Topware Interactive
10	(5)	Die Siedler 3	Blue Byte
11	(4)	Civilization Call to Power	Activision
12	(3)	Die Völker	JoWood/Infogrames
13	(6)	Official Formula One Racing	Lankhor/Eidos
14	(12)	Star Wars Episode 1: Dunkle Bedrohung	LucasArts/THQ
NEU 15	(NEU)	Star Wars Episode 1: Racer	LucasArts/THQ
16	(7)	Wet Attack	CDV
17	(8)	Commandos: Im Auftrag der Ehre	Eidos
18	(16)	Command & Conquer 2 Megabox	Westwood/Electronic Arts
19	(10)	SimCity 3000	Electronic Arts
20	(14)	Anno 1602	Sunflower

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. Juni 1999.

MITMACHEN UND GEWINNEN

Neben den aktuellen Verkaufs-Charts aus Deutschland, England und den USA finden Sie auf dieser Seite die Leser-Hitparade von PC Player. Hier stehen die Titel weit oben, die gerade mit Begeisterung gespielt werden. Wählen Sie mit, um ein möglichst repräsentatives Ergebnis zu garantieren. Als zusätzliche Motivation verlosen wir jeden Monat unter allen Einsendern Topspiele aus den Charts oder einige Hardware-Leckerbissen.
Um mitzumachen, schnappen Sie sich einfach die »Leservotum«-Postkarte, die Teil des Karton-Beiheftes in jeder Ausgabe ist. Auf der Vorderseite können Sie unter »Wertungen für die Charts« Ihre drei aktuellen Lieblingsspiele angeben. Wenn Sie gerade den Kugelschreiber in der Hand haben, könnten Sie außerdem gleich die Rückseite bearbeiten und uns wissen lassen, was Ihnen in dieser Ausgabe von PC Player am besten gefallen hat. Denken Sie bitte an Ihre Absenderangabe, gönnen Sie dem Kärtchen eine Briefmarke, und versenken Sie das gute Stück im nächstgelegenen Briefkasten.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

USA-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive
2	(1)	Star Wars Episode 1: The Phantom Menace	LucasArts/THQ
3	(NEU)	Rainbow Six Gold Edition	Red Storm Entertainment
4	(4)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro
5	(NEU)	Need for Speed: High Stakes	Electronic Arts
6	(2)	Star Wars Episode One: Racer	LucasArts/THQ
7	(NEU)	Mech Warrior 3	Microprose/Hasbro
8	(NEU)	Might & Magic 7	3DO/ Ubi Soft
9	(NEU)	Tarzan Action Game	Disney Interactive
10	(8)	Cabela's Big Game Hunter 2	Activision

Quelle: PC Data, Erhebungszeitraum: Juni 1999.

ENGLAND-CHARTS

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Alien vs. Predator	Rebellion/Fox Interactive
2	(NEU)	Dungeon Keeper 2	Bullfrog/Electronic Arts
3	(NEU)	Hidden & Dangerous	Talonsoft/Take 2
4	(NEU)	Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog/GT Interactive
5	(2)	Championship Manager 3	Eidos
6	(NEU)	Outcast	Infogrames
7	(NEU)	Star Wars Episode 1: The Phantom Menace	LucasArts/THQ
8	(1)	Star Trek: Birth of the Federation	Microprose/Hasbro
9	(4)	Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro
10	(NEU)	Mech Warrior 3	Microprose/Hasbro

Quelle: CTW, Erhebungszeitraum: Juni 1999

GEWINNER



Der Preis diesmal von Electronic Arts:

5 Dungeon Keeper 2

Gewinner:
Renate Bülow, Berlin
Marcus Fasel, Essen
Gaby Heilig, Immendingen
Marc Kudlowski, Kremperheide
Jonas Szameitat, Waltrop

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Privat-PC: Pentium/200

Bislang konnte ich mich mit (Action-)Adventure- und Rollenspieltests auf den heimischen PC zurückziehen, Voodoo sei Dank. Doch nun geht mir dort ernsthaft der Platz aus. Ein Zeichen des Himmels, mehr laue Sommerabende mit Freunden in Münchens Biergärten zu verbringen? Oder sollte ich doch meinen neuen Bürorechner (siehe Seite 178) 1:1 daheim nachbauen? Schwere Entscheidung ... nicht wirklich!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Fantasy 7
- Behind the Magic: Episode 1 (Preview)
- zu wenig Platz

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Shakatak: The coolest cuts

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Gameboy Color mit Zelda DX

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 38
Geburtsort: Singen
Privat-PC: Pentium II/400, Pentium/200

Nachdem ich sämtliche Versuche, die seriellen Schnittstellen an meinem Privat-PC zu aktivieren, entnervt eingestellt hatte, meldeten sich diese zu meiner vollständigen Verblüffung – da ohne mein Zutun – nach einigen Tage wieder zum Dienst zurück. Bleibt nur die Folgerung, daß sich hinter der Plug-and-play-Technik ein übersinnliches Phänomen verbergen könnte. Ein weiterer Fall für Akte X? Mulder, Scully – bitte übernehmen Sie.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Might and Magic 7
- Panzer General 3D
- Civilization: Call to Power

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Nirvana: From the Muddy Banks

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
David Farland: Die Herren der Runen

Henrik Fisch



Kürzel: hf
Alter: 34
Geburtsort: Hamburg
Privat-PC: AMD K6-2/333

Hmmm, tja ... warum eigentlich einen AMD-Prozessor, wenn man doch einen Intel-Chip haben könnte? Ganz einfach: Der AMD ist schlichtweg billiger, und wenn ich mir so die Leistungen der Intel-Übermacht anschaue, ist AMD gar nicht mehr so weit entfernt. Unser aller Lieblings-Indizierungs-Kandidat läuft schön schnell, Hexen 2 läuft schön schnell, Descent 3 läuft schön schnell. Herz, was willst du mehr?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Descent 3
- Steinberg Cubase VST 3.7
- viel zuviel Datenmüll

Zur Zeit in meinem CD-Player:
The Dark Side Of The Moog 8

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
C.J.Cherry: Eroberer

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 31
Geburtsort: Essen
Privat-PC: Pentium II/400

Endlich mal ein ereignisreicher Urlaub – eine Woche Bergwandern in den Alpen. Das Wort Muskelkater bekommt bei solchen Großtaten eine völlig neue Bedeutung – vergessen Sie nicht, daß ich nur ein unsportlicher Redakteur bin, der ansonsten nicht viel mehr macht, als zur Arbeit und zurück zu fahren. Bloß gut, daß es die meiste Zeit geregnet hat. Meine Nase war auch so schon völlig verbrannt.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mech Warrior 3
- Star Trek: Birth of the Federation
- Might and Magic 7

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Grobschnitt: Rockpommel`s Land

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Staublappen

Jochen Rist



Kürzel: jr
Alter: 24
Geburtsort: Ravensburg
Privat-PC: Pentium II/ 266, P/120

Dank TV- und Radiokarte plus DVD-Laufwerk mutierte mein privater PII/266 von der einstigen Spiele-Kiste zum Berieselungsautomaten. Wenn der PC dann doch für ein Spielchen herhalten muß, wird zu Nostalgie-Zwecken meist ein C64-Emulator gestartet. Hardware-gefräßige Titel fanden an meinem Redaktionsrechner (Pentium III/500) hingegen noch nichts zu meckern. »Descent 3 ist ja sooooo flüssig.«

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake 3 Arena Test
- Descent 3
- Paradroid (C64)

DVD-Scheibe des Monats:
Blade Runner Director's Cut

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Thomas Harris: Hannibal

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 29
Geburtsort: Hagen/NRW
Privat-PC: Pentium/166

Tja, so langsam geht meinem schnuckeligen Heim-PC die Puste aus: Descent 3 kann ich zu Hause also vergessen. Trotzdem, selbst wenn ich mir einen Pentium III kaufe, bleibt die alte Kiste neben dem Schreibtisch: Hier habe ich nämlich ein stabiles Windows-95/DOS-System! Zumindest kann Roland mir nicht mehr die Handlung aus Episode 1 verraten: Auf meinem Trip zu Red Storm Entertainment blieb genug Zeit für einen Kinobesuch.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Mech Warrior 3
- Fighting Steel
- Quake 3 Arena Test

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Blade (Soundtrack)

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Eric L. Harry: Protect and Defend

Stefan Seidel



Kürzel: st
Alter: 28
Geburtsort: Bad Berleburg
Privat-PC: Pentium/166

Für einen schnelleren Rechner fehlt mir leider immer das nötige Kleingeld ... Natürlich könnte ich auf den Urlaub in Frankreich verzichten und mir statt dessen einen Pentium III zulegen. Dann hätte ich allerdings mit dem berechtigten Zorn meiner Freundin zu kämpfen; daher genieße ich lieber südliche Sonnenstrahlen und spiele Hardware-hungrige Titel weiterhin nur in der Redaktion. Vive l'amour!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Star Wars Episode 1: Racer
- Swing Plus
- Die Völker

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Slade: Wall of Hits

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ventilator, gekühlte Getränke

Thomas Werner



Kürzel: tw
Alter: 31
Geburtsort: Duisburg
Privat-PC: Pentium/133

Da mein Privat-PC inzwischen so veraltet ist, daß keines der aktuellen Programme mehr zufriedenstellend läuft, bleibe ich entweder länger in der Redaktion oder greife behelfsmäßig auf meinen C64 zurück. Immerhin meldet die »Brotkiste« keine allgemeinen Schutzverletzungen, und bis zur anstehenden Anschaffung eines Pentium III unterhalten die alten Spiele ganz ausgezeichnet.

Zur Zeit auf der Festplatte:
- Outcast
- Descent 3
- Total Annihilation Kingdoms

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Westernhagen: Affentheater

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Christopher Browning: Ganz normale Männer

start

Computersucht und Schutzmethoden

Udo Hoffmann

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

Action:
Descent 3 (Interplay)
Test in PC Player 8/99

Action-Adventure:
Outcast (Infogrames)
Test in PC Player 8/99

Adventure:
Grim Fandango (LucasArts)
Test in PC Player 1/99

Rennspiel:
Need for Speed – Brennender Asphalt (Electronic Arts)
Test in PC Player 8/99

Rollenspiel:
Baldur's Gate (Interplay)
Test in PC Player 2/99

Simulation:
Falcon 4.0 (Microprose)
Test in PC Player 2/99

Sport:
FIFA 99 (EA Sports)
Test in PC Player 1/99

Strategie (Echtzeit):
Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)
Test in PC Player 8/98

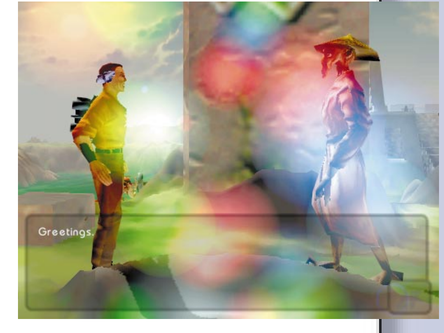
Strategie (Runden):
Alpha Centauri (Firaxis)
Test in PC Player 3/99

Weltraumaction:
X-Wing Alliance (LucasArts)
Test in PC Player 5/99

(Wirtschaft und Aufbau):
Die Siedler 3 (Blue Byte)
Test in PC Player 1/99

Können Sie sich so was vorstellen? Einer unserer Redakteure kommt morgens zu spät zur Arbeit – wir wundern uns. S-Bahn verpaßt? Krank? Als der Betreffende mit einer Stunde Verspätung eintrifft, ist die Lösung einfach – sein Rollenspiel hatte ihn bis vier Uhr morgens an den PC gefesselt. Leicht zerzaust gesteht er, daß er sich einfach nicht lösen konnte, am nächsten Morgen verschlief und deshalb zu spät zur Arbeit kam. So kann's gehen.

Wenn selbst abgebrühte Fachjournalisten der verführerischen Sogwirkung eines Spiels erliegen, wie muß sich dann erst so mancher gutgläubige Normalbürger in den Fallstricken eines vereinnahmenden Komplexitätswunders verheddern? Der Computerspielmarkt ist immer noch in Ausdehnung begriffen; aus dem früheren Nischenprodukt wird allmählich ein massenmarktkompatibler Allwetter-Seller. Wann kommt der Tag, an dem die deutsche Wirtschaft zusammenbricht? Muß Volkswagen nach der Veröffentlichung von »Command & Conquer 3« seine Werke für einen Monat schließen, da plötzlich eine unerklärliche Krankheit den Großteil der Arbeitnehmer ans Bett fesselt?



Der Drogenbeauftragte empfiehlt – zu starkem Mißbrauch von guten Computerspielen sollte mit drastischen Maßnahmen begegnet werden.

Möglich, aber nicht wahrscheinlich. Zum Glück gibt es eine Reihe von wirksamen Schutzmethoden gegen allzu lasziven Computerspielmißbrauch. Hindernis Nummer eins: die Angst vor der drohenden Entlassung. Auch sehr wirksam: meckernde Ehefrau/Freundin (»Du liebst deinen Computer viel mehr als mich!« – »Ist doch gar nicht wahr, Schatz. Sieh her – ich schalte ihn aus, fällt mir doch ganz leicht, hahaha.«) Und sollte das alles nichts fruchten – besinnen Sie sich in einem lichten Moment der Codewortfunktion im Computer-BIOS. Bitten Sie einen Freund um die Codeeingabe, und der Zugriff ist nur dann noch frei, wenn es Ihrem Bekannten beliebt. Der Autor dieser Zeilen kann sich noch gut erinnern – nur mit diesem Trick schaffte er es, sein Studium abzuschließen.

Mit verspielten Grüßen,
Ihr
U. H.



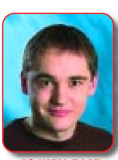
1999 SEPTEMBER

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet. Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.


ROLAND AUSTINAT


MANFRED DUY


UDO HOFFMANN


JOCHEN RIST


MARTIN SCHNELLE


STEFAN SEIDEL


THOMAS WERNER

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Seite
Bundesliga Star 2000	Sportspiel	87	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	120
Unreal Tournament	Action	87	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	92
Team Fortress Classic	Zusatz-CD	85	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	118
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	78	-	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	119
Might and Magic 7	Rollenspiel	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	108
Hidden & Dangerous	Strategie-Action	76	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	80
Austin Powers Operation: Trivia	Denkspiel	73	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	116
Force 21	Strategie	69	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	–	★★★★	116
MiG Alley	Flugsimulation	68	★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	–	★★★	102
Animaniacs	Adventure	66	★★★	★★★	–	–	–	★★★★	–	97
Arcade's Greatest Hits: Atari Collection 2	Spielesammlung	65	★★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	106
Links Extreme	Sportspiel	65	★★★★	★★	★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	115
Fly	Flugsimulation	58	★★	★★	★★	★★★	★★★	–	★★★	101
Puma Street Soccer	Sportspiel	52	★	★★	★★	–	–	★	–	99
Braveheart	Strategie	45	★	★★★	★★	★★	★★	★★	★★★	104
Die Wächter der Schatten	Action-Adventure	45	–	★★	★★★	–	★★★	★★	★★★	98
Frank Busemann Zehnkampf	Sportspiel	20	★	★	★	★	★	★	★	100
Hugo XL	Geschicklichkeit	14	★	★	★	★	★	★	★	107

Die besten Spiele der letzten drei Ausgaben:

Spielename	Genre	Punkte	Roland Austinat	Manfred Duy	Udo Hoffmann	Jochen Rist	Martin Schnelle	Stefan Seidel	Thomas Werner	Ausgabe
Descent 3	Action	89	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Jagged Alliance 2	Strategie	87	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Mechwarrior 3	SF-Simulation	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Outcast	Action-Adventure	86	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Heroes of M&M 3	Strategie	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	6/99
Need for Speed: Brennender Asphalt	Rennspiel	85	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	8/99
Dungeon Keeper 2	Strategie	83	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★★	8/99
Discworld Noir	Rollenspiel	82	–	★★★★	★★★★★	–	–	★★★★	★★★★	7/99
Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast	Zusatz-CD	81	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	6/99
Railroad Tycoon 2: Second Century	Zusatz-CD	81	★★★★	★★★★★	★★★★	–	–	–	★★★★★	6/99
Völker, Die	Wirtschaftssimulation	81	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
Midtown Madness	Rennspiel	80	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	7/99
PGA Golf 99	Sport	80	★★★★	★★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/99
Heavy Gear 2	Simulation	79	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	8/99
Actua Ice Hockey 2	Sport	78	★★★★	★★★★	–	★★	–	–	–	6/99
Street Wars	Strategie	78	★★★	★★★★	★★★	★★★★	–	★★★★	★★★★	8/99
N.I.C.E. 2 Tune-Up	Zusatz-CD	77	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/99
Expendable	Action	75	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/99
High Heat Baseball 2000	Sport	75	★★★★	★★	★★	★★	–	★★	★★★	7/99
Populous: Unentdeckte Welten	Zusatz-CD	75	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/99
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	75	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	7/99

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

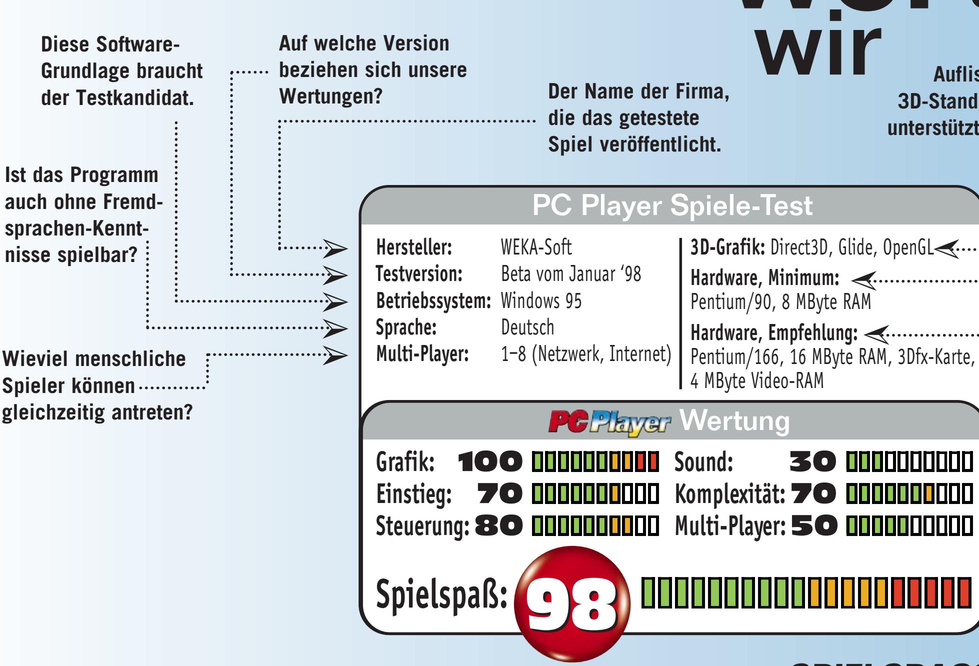
Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.





GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so lecker-leicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

KOMPLEXITÄT: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS

Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie die alljährliche Steuererklärung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um ihn möglichst gut mit dem von anderen Spielen vergleichen zu können. Den Gold Player vergeben wir ab 85 »Spielspaß«-Punkten, den heiß begehrten Platin Player gibt's erst ab einer 90er-Note. Der Feinschliff (»72, 73 oder gar 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam absegnen.

GOLD PC Player

PLATIN PC Player

DIE DREI GEBOTE

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten lieber auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

Strategie-Action für Profis

Hidden & Dangerous

Spätestens seit »Rainbow Six« ist das Genre des taktisch angehauchten 3D-Shooters salonfähig. Wir klären, warum der neueste Vertreter mit Namen »Hidden & Dangerous« hinter der Tom-Clancy-Konkurrenz zurückbleibt.

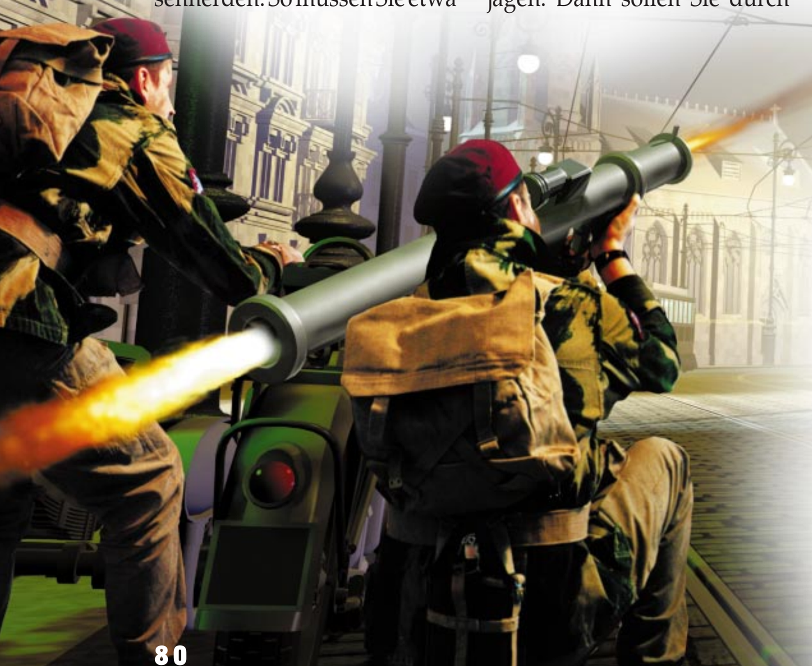
Mit dieser Geisel (rechts) müssen Sie durchs nächtliche Prag schleichen und dann auch noch einen Raketenwissenschaftler finden. Dazu machen russische und deutsche Soldaten die Stadt unsicher. (Direct3D, 1024x768)

Wer wollte nicht einmal in die Rolle eines Helden schlüpfen? Die britische SAS-Truppe war während des Zweiten Weltkrieges in viele haarsträubende Unternehmen verwickelt, man denke nur an die »Kanonen von Navarone« – ach, das war ja ein Roman. Wie dem auch sei, in »Hidden & Dangerous« steuern Sie eine vierköpfige Mannschaft durch übelste Gefahren und versuchen, für das britische Empire Gefahren gegen selbiges abzuwehren.



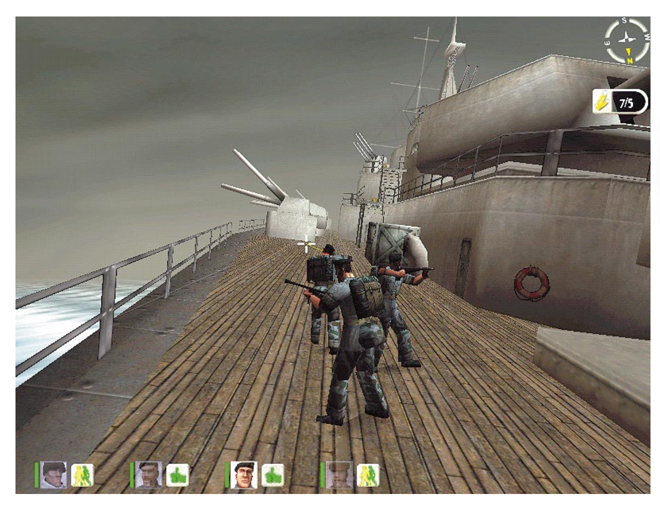
Sechs auf einen Streich

Sechs Feldzüge führen Sie um die ganze Welt beziehungsweise zu authentischen Krisenherden. So müssen Sie etwa in mehreren Missionen gefangengenommene britische Piloten befreien und nebenbei noch Archive über Geheimdienstoperationen oder nervende Öltanks in die Luft jagen. Dann sollen Sie durch das Zerstören verschiedener Schleusen die Donaudampfschiffahrt behindern oder die deutsche Forschung im Raketenbereich zunichte machen. Auch der wissenschaftliche Fortschritt in der Herstellung atomarer Waffen ist dem Königshaus ein Dorn im Auge.
Viele der Feldzüge sind dabei fast schon filmreif aufgebaut. In einer Kampagne stürzt beispielsweise das Flugzeug ab,





Bumm! In vielen Missionen müssen Sie etwas in die Luft sprengen, beispielsweise diese Öltanks hier. (Glide, 800x600)



Sehr stimmungsvoll: Das ist das manövrierunfähige deutsche Panzerschiff Lützow, aus dem Sie eine Dechiffriermaschine stehlen sollen – und die Brücke, die Laderäume der Geschütze und sogar die Toiletten besichtigen können. (Glide, 800x600)



Das Scharfschützengewehr hat den Vorteil eines Zielfernrohrs, mit dem Sie ...

das Sie zum Einsatzort bringen sollte. Also müssen Sie als erstes alle Ihre Schäfchen einsammeln und wohlbehalten an einen Punkt bringen, bevor der eigentliche Auftrag erfüllt werden kann. Dann sollen Sie bei der Rettung von RAF-Piloten noch gleichzeitig die örtliche Flak-Abwehr ausschalten – mit der Konsequenz, daß danach ein Bombenangriff stattfindet, und den Fliegern ist es relativ egal, wer sich noch alles im Zielgebiet aufhält.

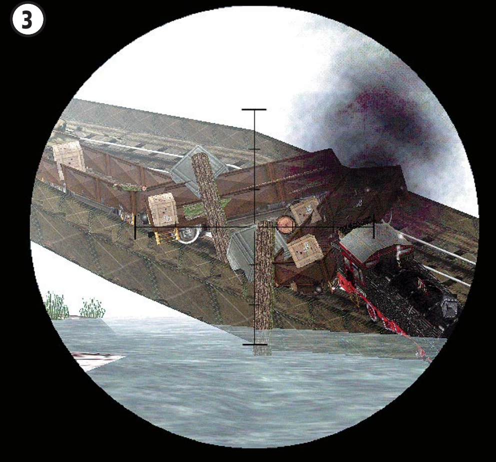
Gut gerüstet ist halb gewonnen

Vor dem eigentlichen Einsatz bestimmen Sie Ihre Leute und deren Ausrüstung: Wie in der Realität haben einzelne Soldaten und Widerstandskämpfer unterschiedliche Eigenschaften, und so sollte derjenige mit den Sprengsätzen sich auch damit auskennen. Gleiches gilt für den Träger des Präzisionsgewehrs. Persönliche Utensilien dürfen Sie ebenfalls zuweisen; Waffen sind natürlich von essentieller Bedeutung. Als Standardwaffe fungieren Maschinenpistolen, pro Trupp sollte ein Scharfschütze dabei sein, und falls die Munition ausgeht, freut sich jeder Krieger über eine Pistole. Um nicht gleich die ganze Nachbarschaft zu wecken, können Sie Ihren Mannen Messer mitgeben, ein Maschinengewehr ist dann nützlich, falls man doch unerwünschte Aufmerksamkeit erregt hat.

Mit Ferngläsern erspähen Sie, was in größerer Entfernung vor sich geht, während verschiedene Sorten Handgranaten eher für den Nahkampf geeignet sind. Zeitbomben ermöglichen konzertierte Aktionen. Falls Ihnen das zuviel Aufwand ist, schalten Sie einfach die automatische Auswahl ein, die immer brauchbare Vorschläge macht. Sie können auch die Rucksäcke toter Soldaten (was übrigens das einzige ist, was von ihnen übrigbleibt) auf Waffen, Munition und Ausrüstung durchsuchen.



... weiter entfernte Ziele ...



... per Mausklick und -rollen nah heranholen können. (Alle Bilder Direct3D, 1024x768)

Packen wir's an!

In einem Briefing wird Ihnen in einer isometrischen Übersicht (aber dennoch durch die Spielgrafik) dargestellt, was Sie überhaupt machen sollen und auf was zu achten ist. Im Spiel läßt sich mit der Leertaste fast immer eine Karte aufrufen, die Ihnen ein paar taktische Möglichkeiten gibt, etwa: »Gehe dorthin!« Sie geben dabei die Gangart vor, also ob Ihr Mann beispielsweise robben oder geduckt laufen soll. Gewisse Verhaltensregeln wie »Schlage dann und dann los!« dürfen Sie ebenfalls treffen. Dazu gibt es im Einsatz selbst fünf Kommandos, wobei die schlichte Aufforderung »Folge mir!«





Jeden einzelnen Soldaten können Sie mit mannigfaltiger Ausrüstung versorgen. Wem das zu kompliziert ist, der verläßt sich auf die Automatik-Funktion.




In einigen Aufträgen fahren Sie auch Fahrzeuge wie Boote oder diesen Schützenpanzer. Unsere beiden deutschen Freunde können die Besatzung innen nicht verletzen. (Direct3D, 1024x768)



Mittels dieser Karte geben Sie Ihren Mannen allgemeine und spezielle Verhaltensweisen vor. Das hat jedoch keine große Auswirkung auf das Spiel. (Direct3D, 1024x768)

der mit Abstand am häufigsten benötigte Befehl ist. Auch der Taktikbildschirm ist eigentlich unnötig, denn Ihre Leute sind offen gesagt dermaßen unfähig, daß Sie eh immer überprüfen müssen, was diese gerade so anstellen und sie dann auch selbst kontrollieren sollten.

Freiwillige vor

Ein einziger Multiplayer-Modus versetzt Ihre bis zu drei Mitspieler in die Rolle der ansonsten computergesteuerten Soldaten. Falls Sie nicht so viele Freiwillige finden, übernimmt auch gerne Kollege CPU die restlichen Teammitglieder. Sie dürfen außerdem nur die fertigen Missionskarten benutzen, zusätzliche Mehrspieler-Missionen gibt es nicht, genausowenig wie ein Deathmatch – das mit zwei oder drei gegeneinander kämpfenden Gruppen sicherlich sehr spaßig gewesen wäre.



Bei allen Wetterlagen kämpft sich der Spieler durch höchst unterschiedliche Gelände. (Direct3D, 1024x768)

Hinter feindlichen Linien

Auf Wunsch schalten Sie zwischen zwei verschiedenen Außenperspektiven und der Ich-Ansicht um. Anders als bei »Spec Ops« wird nicht automatisch gezielt; zumindest läßt sich ein Fadenkreuz einblenden. Realistischerweise unterlassen Ihre Männer beim Laufen das Schießen, Ihr MG-Träger muß sich sogar erst auf den Boden legen, bevor er feuern kann.

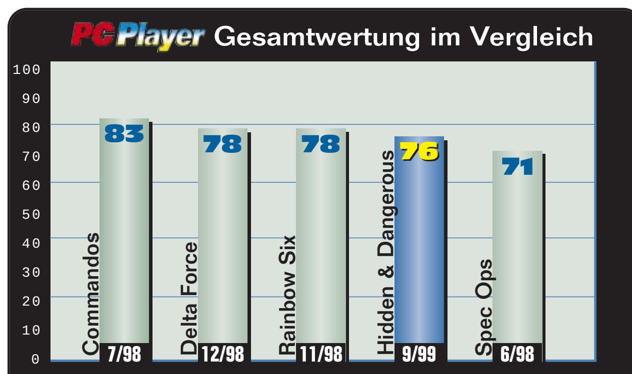
Die Steuerung erfolgt per Maus und Tastatur, wobei durch die Menge der Belegungen öfters unklar ist, welcher Knopf gedrückt werden muß (ein Tip: Mit der Plus-Taste auf dem Keyboard wechseln Sie die Ansichten). Das Heran-

Fakten

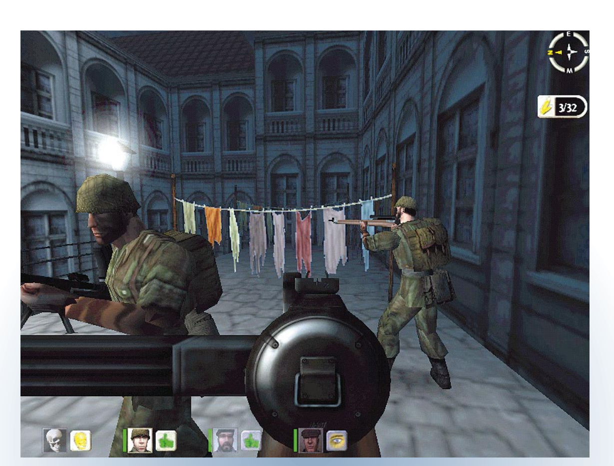
Hidden & Dangerous

- Sechs Kampagnen
- 23 Missionen
- Vier-Mann-Trupps
- Ein einziger Multiplayer-Modus
- Zweiter-Weltkrieg-Ambiente
- Benutzbare Fahrzeuge
- Wahl zwischen Ichperspektive und Außenansicht





Falls Sie ein genialer Taktiker sind und auf die Action weniger Wert legen, ist Commandos das eindeutig beste Spiel für Sie. Den zweiten Platz teilen sich Rainbow Six und Delta Force, wobei letzteres sehr actionlastig ist, während man in ersterem tatsächlich Taktik und 3D-Ballerei sehr schön verquickt hat. Hidden & Dangerous könnte auf den Taktikpart ganz verzichten, der Actionteil geriet teils unfair schwer. Spec Ops hingegen begründete das Genre, ist aber ebenfalls sehr knifflig und bietet ziemlich wenig Missionen.



Bäumchen, wechsle dich! Schwupps! machen wir mit etwas gefundener Kleidung aus unseren martialisch gekleideten Soldaten harmlos aussehende Bürger. (Glide, 800x600)

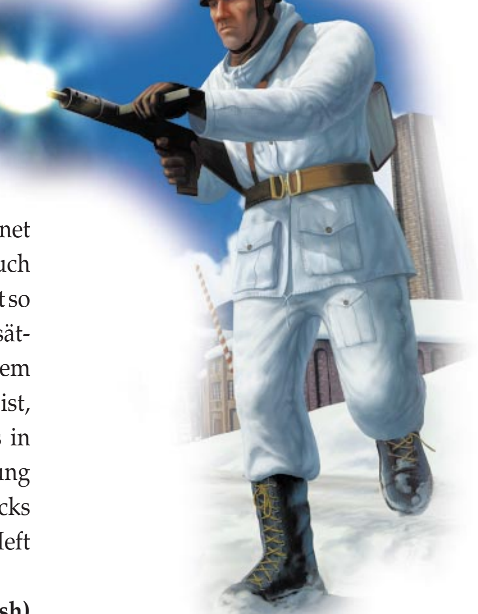
zoomen in der Sniper-Ansicht durch Rollen der Maus mit gedrückter rechter Taste ist ebenfalls als ungeschickt zu bezeichnen. Dabei benötigen Ihre Kerlchen oft Sekunden, bis sie sich etwa auf den Boden gelegt haben, und geraten so in Teufels Küche. Die automatischen Perspektivenwechsel in der Außenansicht sind mitunter lebensgefährlich, denn zuweilen postiert sich die Kamera hinter einer Wand, was der Übersicht nicht gerade entgegenkommt.

Dafür geriet die Stimmung sehr dicht, denn immer stolpern Sie mit den Soldaten durch die Gegend und müssen aufpassen, daß Ihnen niemand in die Quere kommt. Die Örtlichkeiten sind ebenfalls sehr schön gelungen; so müssen Sie ein beschädigtes deutsches Kriegsschiff durchsuchen oder sich durch das nächtliche Prag bewegen. Kleine Einlagen wie das Finden von Kleidung der Einheimischen oder das Tarnen mit deutschen Uniformen zeigen zudem, daß die Designer sich Gedanken gemacht haben. Manchmal müssen Sie überdies Fahrzeuge benutzen, wie Schützenpanzer, Lkws und sogar Boote, die dazu mit MGs bewaffnet sind. Leider sind auch immer wieder nicht so gut gelungene Einsätze dazwischen. Wem das alles zu schwer ist, der kann übrigens in seine Einsatzplanung unsere Tips & Tricks weiter hinten im Heft einkalkulieren.

(mash)



Uups, böse Falle! Gleich vier Nazi-Schergen wollen uns am Befreien englischer Piloten aus einer Villa hindern. (Glide, 800x600)



Hidden & Dangerous

Hersteller: Illusion Softworks/Take 2
Testversion: Beta vom Juli '99
Betriebssystem: Windows 95/98
Sprache: Deutsch
Multi-Player: 2 (Modem), bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik: Direct3D, Glide
Hardware, Minimum: Minimum: Pentium/166 MMX, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung: Pentium II/400, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	80
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	50	Multi-Player:	60

Spielspaß: 76

Meinungen zu Hidden & Dangerous

Martin Schnelle ★★★★

+ Dichte Atmosphäre
+ Heimeliges Szenario
+ Interessante Missionen

− Bockeschwer
− Überflüssiger Strategieteil
− Künstliche Intelligenz mäßig

Eine Mischung aus Commandos und Rainbow Six? Her damit! Flugs installiert und dann ... Es fängt schon mal damit an, daß die eigenen Mannen einem nicht aus dem Weg gehen, es sei denn, man erschießt sie. Generell stellen sich CPU-kontrollierte Gestalten äußerst dämlich an – hätten die Programmierer doch nur den KI-Code von Unreal Tournament zur Hand gehabt! Dazu ist das ganze Spiel vom Schwierigkeitsgrad her hammerhart geraten – ein Fehler, und Sie können noch mal von vorn anfangen. Zumindest läßt es sich überall speichern.
Davon einmal abgesehen stellen Sie die interessant gestalteten Missionen vor spannende Herausforderungen; hierbei ist der Strategieteil aber eigentlich überflüssig, das einzige Kommando, das Sie benötigen, ist »Folge mir!« Manchmal müssen Sie Ihren Auftrag beenden, bevor ein Bombenangriff beginnt.

> »Adrenalinstöße, wie sie zuletzt Half-Life hervorgerufen hat.«



Höllisch nervenaufreibend wird es, wenn man durch ein Gebäude stakst und plötzlich noch andere Schritte hört. Der Ruf »Engländer!« verursacht Adrenalinstöße, wie sie bei mir zuletzt Half-Life (deutsch) hervorgerufen hat. Wenn Illusion Softworks einige Dinge in den Griff bekommt, könnte ihnen letzterer sehr glücklich geraten.

Jochen Rist ★★★★

+ Motivierender Multiplayer-Modus
+ Abwechslungsreiche Missionen
+ Atmosphärisch

− Dämliche KI
− Entschärfte deutsche Version
− Träge Steuerung

Die Aufmachung und Atmosphäre in Hidden & Dangerous ist so furchteinflößend realistisch wie in keinem anderen militärischen Shooter. Dank der unterschiedlichen Lokalitäten wird viel fürs Auge und die Langzeitmotivation getan (Nur noch diesen einen Level). Allerdings müssen Sie sich mit diversen Fitzeligkeiten anfreunden, die Sie beinahe zur Kriegsdienstverweigerung überreden. Die Steuerung ist etwas träge und verkorkst ausgefallen, außerdem ist die KI so substanzlos wie Löcher im Schweizer Käse. Die deutsche Version wurde übrigens übelst kastriert – ein liegengebliebener Rucksack ist alles, was von den Feinden übrigbleibt. Ein bißchen mehr Manpower für KI und Bedienung hätte aus Hidden & Dangerous einen formidablen Hit gezaubert.

> »Ein bißchen mehr Manpower hätte aus Hidden & Dangerous einen Hit gezaubert.«

Thomas Werner ★★★★★

+ Historisches Szenario
+ Spannungsgeladen
+ Authentische Waffen
+ Hervorragende Geräuschkulisse

− Aufgesetzt wirkender Taktikpart

Meine Kollegen hauen ja recht kräftig mit sicherlich zutreffenden Argumenten auf das arme Hidden & Dangerous ein, da möchte ich einmal ein kleines Loblied singen: Nach wenigen Minuten in der Ich-Perspektive (Tip: nur Plus auf der »*«-Taste funktioniert) vergißt man die heimische Umgebung und fühlt sich ganz wie ein Mitglied eines Spezialkommandos im Zweiten Weltkrieg – zumindest gilt dies für die unzensierte englische Version, die deutsche Fassung ruiniert leider vieles. Die Atmosphäre ist so dicht, wie ich sie selten bei irgendeinem Spiel erlebt habe, wozu die akkurate Simulation historischer Waffen und die authentisch tödlich wirkenden Begegnungen mit den herumsausenden Kugeln sicherlich beitragen. Absolut klasse ist die akustische Gestaltung – die Geräusche haben einen wesentlichen Anteil am Spielerlebnis und zeigen, daß gute Entwickler nicht nur an der Grafik herumschrauben sollten.

> »Ein fesselndes Kriegsspiel jenseits des Üblichen.«

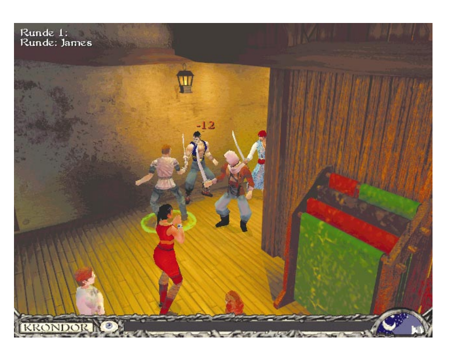


Wer ein fesselndes Kriegsspiel jenseits der üblichen Echtzeit-Strategie sucht, kommt an Hidden & Dangerous nicht vorbei. Den aufgesetzt wirkenden Taktikpart mitsamt Planung des Vorgehens auf einer Übersichtskarte hätte man sich allerdings wirklich schenken können.

Rollenspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Rückkehr nach Krondor

In der PC Player 2/99 testeten wir »Return to Krondor«, das wie nur wenige Spiele über eine durchdachte Story – auf Basis der Fantasybücher von Raymond E. Feist – verfügt. Die Synchronisation hat das nicht erleichtert, weshalb erst jetzt die deutsche Version erscheint. Da das Original keine Untertitel anbot, war es nur für Leute mit sehr guten Englischkenntnissen spielbar – dieses Problem besteht jetzt nicht mehr. Aus Squire James wurde Junker James, was sich sogar besser anhört; das Spiel ist außerdem bugbereinigt und benötigt keinen einzigen Patch mehr. **(uh)**



Endlich müssen Sie sich nicht mehr mit englischen »villains« herumprügeln, sondern mit handfesten deutschen »Raufbolden«. (GLide)

Udo Hoffmann



An die Übersetzung wurde sorgfältig herangegangen; keine einzige Phrase klingt gestelzt. Für die Auswahl der Sprecher gilt das nicht. James und Jazhara besitzen sympathische Stimmen, keine Frage. James ist der Berufs-Charmeur jederzeit anzuhören, die Modulation von Jazhara klingt ausreichend fremdländisch. Eine gewisse Leidenschaftslosigkeit ist aber nicht zu überhören. Sehr unangenehm ist das zum Beispiel bei Seeräuber Bär, aus dessen polterndem Baß eine aalglatte Geckenstimme wurde, oder bei Bettlermädchen Nita, die nicht mehr verzweifelt klingt, sondern wie eine verzogene Göre. Ein prima Spiel – Englisch-Cracks sollten sich aber dennoch an das Original halten.

+ Atmosphärisches Rollenspiel
+ Sorgfältig übersetzt
− Sprecher nicht immer 1a

Rückkehr nach Krondor

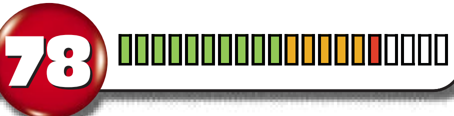
Hersteller:	Sierra
Testversion:	Beta vom Juni '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–

3D-Grafik: Direct3D, Glide
Hardware, Minimum: Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/233, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	–

Spielspaß: 78



Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

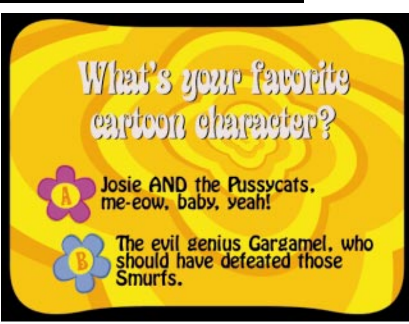
Austin Powers Operation: Trivia

»Shagadelic, Baby!« Sobald dieser Spruch aus dem Rechner tönt, müßte Ihnen eines sofort klar sein: Austin Powers hat es aus den 60ern zum PC geschafft. Falls nicht, erwartet Sie bei diesem »You don't know Jack«-Ableger immer noch ein höchst amüsantes Trivia-Spiel.

Es ist passiert! Austin Powers, »International Man of Mystery« und britischer Geheimagent Ihrer Majestät, wurde aus seinem Lieblingsetablissement, dem Electric Psychedelic Pussycat Swingers Club, von seinem Erzrivalen Dr. Evil entführt. Dieser Bösewicht hat ein Trivia-Ratespiel erfunden, in dem Austin um sein Leben und die Freiheit der Welt kämpfen muß. Da beide aus dem Jahr 1967 stammen, kennen sie sich mit der Musik, den Filmen und Fernsehserien der nachfolgenden Zeit nicht so gut aus und brauchen daher Hilfe. Spielen Sie auf Dr. Evils Seite, müssen Sie 102 Millionen Dollar zusammenbekommen (Evil hat seit dem ersten Film offensichtlich gelernt, wie sich die Dimensionen seit den 60igern verändert haben), als Powers sogar 136 Millionen, um im Ein-Spieler-Modus zu gewinnen. Bei zwei Teilnehmern gewinnt natürlich derjenige, welcher das meiste Geld einsackt.



Nun zeigt es sich, wofür sich das Ansehen sämtlicher »Brady Bunch«-Folgen lohnt: Hier müssen Sie bei allen Begriffen flugs angeben, ob er zu Ihrer Kategorie paßt oder nicht.



Sie können nicht einfach wählen, ob Sie in Austins oder Dr. Evils Team spielen möchten. Vielmehr sollen Sie bei »Charakterfragen« Ihre Vorlieben angeben und werden dann zugeteilt.

Hier schneidet Austin weitaus besser ab als Dr. Evil: Aus den jeweils richtigen Antworten ergibt sich dann die nächste Frage.

Die Fragen werden You-don't-know-Jack-(YDKJ)-üblich aufbereitet: Einmal müssen Sie aus sieben verschiedenen Begriffen die vier richtigen aussuchen, dann wird Ihnen und dem Gegenspieler ein Thema zugeordnet, dem Sie erscheinende Vokabeln auf Knopfdruck zuweisen – oder diese gegebenenfalls abwählen. Generell gilt: Wer schnell drückt, dem das Spiel glückt.

Die Grafik ist nichts Spektakuläres, aber zweckmäßig. Akustische Genüsse werden Ihnen zwar in geringer Kilohertzzahl (also dumpfer) präsentiert, sind aber aufgrund der coolen Sprüche und witzigen Ideen auch bei der hundertsten Runde einen Lacher wert. Wie bei YDKJ macht das Spiel allein nicht so viel, dafür in der Gruppe um so mehr Spaß. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Oh, behave! Freunde des Mike-Myers-Films »Austin Powers« kommen voll auf ihre Kosten (der zweite Teil »The spy who shagged me« folgt übrigens im Herbst). Auch wenn die Zielgruppe im Vergleich zu You don't know Jack eingeschränkter sein dürfte, warten lustige, zotige Rätselspiele auf Sie, für die Sie jedoch recht gut in der englischen Sprache bewandert sein müssen und sich außerdem neben Filmen und Musik auch in US-Fernsehserien auskennen sollten. Leider können Sie keine 21 Fragen pro Runde wie bei YDKJ auswählen, sondern müssen mit der Sieben-Fragen-Kurzrunde vorliebnehmen. Zudem dürfen nur zwei Leute an den Ratereien teilnehmen. Doch das sollte kein Hinderungsgrund sein, um zu überlegen, ob Johnny Bravo beim »Brady Bunch« oder doch in »Giligan's Island« vorkommt. Für Fans ein Muß, für Freunde von Lavalampen und Wasserbetten ebenfalls.

- \+ Cooles psychedelisches Ambiente
- \+ Sehr witzige Aufmachung
- − Gute Englisch-Kenntnisse notwendig

Austin Powers – Operation: Trivia

Hersteller:	Berkeley Syst./Havas Int.
Testversion:	US-Import 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Modem, Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	40	Sound:	80
Einstieg:	90	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	90

Spielspaß: 

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Unreal Tournament



Action bis zum Abwinken. An den optisch schicken Spielfiguren und den Patronenhülsen ist zu erkennen, daß auch viel Arbeitszeit in die Details geflossen ist. (Voodoo3, 1024x768)

»Unreal« ist tot, es lebe »Unreal Tournament«. GT Interactive präsentiert einen Nachfolger der ungewöhnlichen Art. Als reines Multiplayer-Spiel konzipiert, läßt die neueste Inkarnation die Konkurrenz momentan ganz schön alt aussehen.

Dem Boom des Internets und der weiten Verbreitung von Netzwerken ist es zu verdanken, daß immer mehr Hersteller dem Multiplayer-Aspekt gebührende Beachtung zukommen lassen. Manche Spiele, darunter auch »Unreal Tournament« (UT), gehen sogar so weit, daß der Mehrspieler-Modus voll ins Rampenlicht geschoben wird. Dank der hochintelligenten Bots (vom Computer gesteuerte Gegner) ist es nun sogar möglich, mit und gegen die leblosen Kandidaten zu spielen. Da UT aber auch für Solo-Spieler etwas in der Tasche haben möchte, können Sie sich selbst ohne Netzwerk- und Internetanbindung in die zahlreichen Turniermodi wagen. Dabei stehen Ihnen im ewigen Kampf gegen den Computer ebenfalls computergesteuerte Bots zur Seite.



Hoch hinaus. In manchen UT-Leveln ist die Gravitation teilweise flöten-gegangen. (Voodoo3, 800x600)

Haufenweise Spielmodi

Unreal Tournament gehört in die Riege der Ego-Shooter, einer Actionspielegattung, die bereits kurz nach ihrem Entstehungszeitpunkt mit dem Mehrspieler-Modus aufwartete. Meist gab und gibt es in 3D-Shootern nach wie vor nur eine Variante, nämlich das berühmt-berüchtigte **Deathmatch**. Derjenige gewinnt, der als erster das »Fraglimit« (Anzahl der Abschüsse) erreicht oder in einer vorgegebenen Zeit die meisten Frags sammelt. Unreal Tournament hingegen weist nicht nur das klassische Deathmatch, sondern einen ganzen Haufen an weiteren Spielarten und Einstellungen auf. Als da wären zum Beispiel **Capture the Flag** – in dieser Spielweise flitzen zwei verfeindete Teams durch symmetrische, nahezu identische Levelabschnitte, um die heißbegehrte Flagge aus der Festung des gegnerischen Teams zu klauen. Ein Punkt geht auf das eigene Konto, wenn Sie es schaffen, das Diebesgut bis zur eigenen Flagge zu bringen. Das gegnerische Team besteht natürlich nicht



Im Angesicht des Todes. Die Lady macht gleich eine ungesunde Bekanntschaft mit unserem Scharfschützengewehr. (TNT2, 800x600)

Unsere Scharfschützen halten im Capture-the-Flag-Modus von hoch oben die Gegner in Schach. Auch nett: Auf dem Raketenwerfer ist die Anzahl der verbleibenden Projektile aufgeführt. (TNT2, 1024x768)

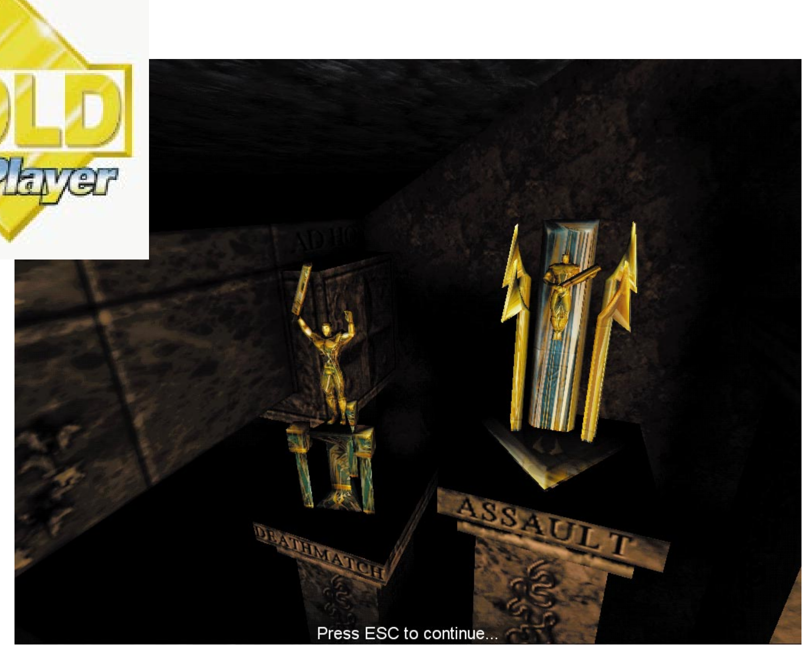
aus Schlafmützen, so daß Ihnen das Mopsen des Banners auf eigene Faust meist verübelt wird. Vielmehr sollten Sie in Teamarbeit den richtigen Zeitpunkt zur Attacke aussuchen und überhaupt strategisch geschickt vorgehen. Denn es bringt nicht viel, die gegnerische Flagge nach Hause zu tragen, wenn von dort gerade die eigene stibitzt



In der Spielart Domination müssen Sie Kontrollpunkte durch Drüberlaufen in Ihre Spieler-Farbe verwandeln. Sind alle besetzt, hagelt's Punkte. (TNT, 800x600)

wurde. Im **Last Man Standing**-Modus startet jeder Spieler mit einer Zahl, zum Beispiel sieben. Jedes digitale Ableben führt zu einem Abzug eines der sieben Leben, bis er schließlich ausscheidet. Der letzte Kämpfer mit den meisten Lebenspunkten geht als Sieger mit stolzgeschwellter Brust aus dem Match hervor. Nach Kontrollpunkten jagen Sie in der ungewöhnlichen Spielart **Domination**. Dort kämpfen Sie mit zwei bis vier Teams um mehrere Standorte, die durch bloßes Drüberlaufen die entsprechende Teamfarbe annehmen. Sind alle Kontrollpunkte erfolgreich besetzt, wandern anschließend die Punkte auf Ihr Konto. Wenn Sie schon mal die ersten Kampfszenen des Kinofilms »Saving Private Ryan« über sich ergehen ließen, dann wissen Sie in etwa, was in der Spielart **Assault** auf Sie zukommt. Sie tuckern mit einem Landungsboot bis an den Strand vor einer riesigen Festung und kämpfen sich bis zum Eingang vor. Danach geht es in düstere Katakomben, von wo aus Sie wenig später in einer zu zerstörenden Raketenabschußbasis landen. Ganz nach großen Film-Vorbildern müssen Sie mit Ihrer Mannschaft in weitere gigantische Schiffe, Unterwasserstationen, Burgen und militärische Komplexe eindringen. Auch die Kontrolle über einen rol-

GOLD PC Player



So fröhlich war ich nie! Im Singleplayer-Modus hamstern Sie Pokale für erfolgreich absolvierte Spielmodi. (Voodoo3, 800x600)

lenden Zug dürfen Sie sich verschaffen, indem Sie von einem Hubschrauber hüpfen und sich anschließend bis zum Führerhäuschen durchballern. Dieselbe Zeit, die Sie für eine erfolgreiche Stürmung benötigt haben, steht Ihnen anschließend in der Rolle des Verteidigers zur Verfügung. Der Spieß wird nach erfolgreichem Angriff also einfach umgedreht.



Im Assault-Modus schleichen Sie sich verstohlen durch den Unterwasser-Eingang des gegnerischen Potts. (Voodoo3, 1024x768)

Einzelkämpfer

Auch für Solisten ist Unreal Tournament ohne weiteres spielbar. Im speziellen Unreal-Turnier kämpfen Sie gegen die bereits angesprochenen Bots um Ruhm, Ehre, Punkte und nicht zu vergessen: um die Großmeister-Pokale in allen Klassen. Schrittweise schlagen Sie sich durch die einzelnen Modi. Zuerst steht der Deathmatch-Modus zur Verfügung. Haben Sie dort die ersten Level geschafft, so werden wenig später der Domination-, Capture-the-Flag-, Assault- und Last-Man-Standing-Modus freigeschaltet. Je weiter Sie in einer Spielart fortschreiten, um so höher fällt Ihr Titel aus. Ist der letzte Level einer Spielart geschafft, kommt es zu einer kurzen Zwischensequenz, in der Sie sich über einen goldenen Siegerpokal freuen. Dank der insgesamt sechs Schwierigkeitsgrade können Sie die Stärke der Bots auf Ihre Fertigkeit abstimmen. Die Schwierigkeitsstufen reichen von Novice (für Schattenparker), Average (für Gelegenheitsspieler), Adept (für jeden Spielertypen, da sich die Bots den eigenen Fähigkeiten anpassen) über Skilled (für Geübte) und Masterful (für Profis) bis zu Godlike (als Fahrkarte in die Verzweiflung).



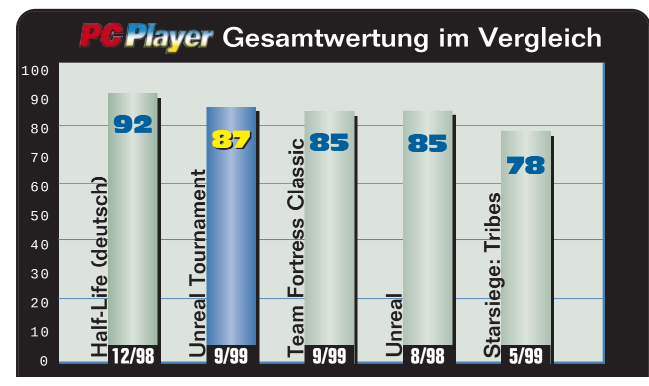
Ein Kommentator gibt bei besonders schönen Frags seinen Senf dazu. Hier ernten wir gerade einen Monster Kill (fünf Abschüsse hintereinander).

Intelligenzbolzen

Die Bots sind beinahe unverschämt intelligent ausgefallen. Je nach Vorgabe ist deren Verhalten eher aggressiv, schüchtern, vorsichtig, heimtückisch oder ausgeglichen. Zu den vorhandenen Schwierigkeitsstufen im Einzelspieler-Modus können Sie den computergesteuerten Antagonisten noch in zwei weiteren gegenübertreten (Experienced und Inhuman). Ab und zu passieren die verrücktesten Dinge: Plötzlich streckt Sie ein Schuß aus dem Nichts zu Boden – da war wohl ein Scharfschütze am Werk. Oder Sie werden im Capture-the-Flag-Modus von einer schwerbewaffneten Camper-Horde bei der feindlichen Flagge überrascht. Doch die fiesen Bots können nicht nur verteidigen, sie sind auch in der Lage, im Team Ihre Basis zu stürmen – und das ohne vorhersehbare Weglinien. In anderen Spielen ist der Weg eines Bots meist vorhersagbar

Fakten – Unreal Tournament

- ➡ Single- und Multiplayer-Modus
- ➡ 32 Level
- ➡ Fünf Turnier-Modi
- ➡ 13 Waffen mit je zwei Feuermodi
- ➡ Sehr intelligente Bots mit variablem Verhalten
- ➡ Sechs Schwierigkeitsstufen



Half-Life ist nach wie vor der König unter den 3D-Shootern, wobei das kostenlose Add-on Team Fortress Classic den Multiplayer-Aspekt weiter ausbaut. Unreal Tournament hat zwar keinen Handlungsstrang, dafür aber ausgereiftere und abwechslungsreichere Multiplayer-Modi als Half-Life. Das inzwischen etwas in die Jahre gekommene Unreal wurde auf 85 Prozent abgewertet, da es mit den drei Erstplazierten nicht mehr mithalten konnte. Starsiege: Tribes ist ebenfalls ein kultiger Ego-Shooter, allerdings ohne irgendeinen Einzelspieler-Modus.

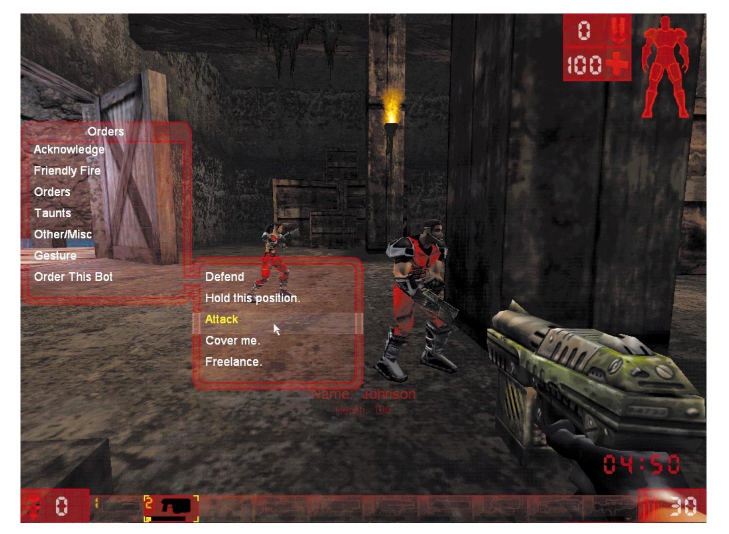
– nicht so bei Unreal Tournament.

Haben Sie mal Feuer?

Jede der insgesamt 13 Waffen bietet Ihnen eine primäre und sekundäre Funktion. Angefangen beim »Translocator«, der mit der ersten Feuertaste einen Sender abfeuert. Ein Druck auf den zweiten Feuerbutton teleportiert Sie anschließend an die Stelle des Senders. Das ist unheimlich praktisch, um sich mal eben in die feindliche Basis zu beamen oder einem heißen Gefecht zu entfliehen. Kleiner Tip am Rande: Damit lassen sich auch Gegner »telefraggen«. Sie tauchen dabei einfach an der Position des Gegners auf, worauf dieser die längste Zeit gelebt hat. Auch die gute alte Kettensäge ist wieder mit von der Partie. Sie muß allerdings erst im Menü als Standardwaffe eingetragen sein – das hat auch seinen Grund, da die Bots damit unaufhaltsam neue Scheitel ziehen. Standardwaffen sind die Shock-Rifle (vergleichbar mit der Railgun), die Pulse Gun (verballert grüne Energieeinheiten), die Minigun (der Name sagt alles), die Flak Cannon (eine sehr durchschlagskräftige Nahkampfwaffe) und der Ripper (verschießt Klingen, die im Idealfall Bekanntschaft mit dem Hals des Gegners machen). Eine Besonderheit ist der Redeemer. Diese überdimensionierte Waffe verschießt mal eben eine Atomrakete, die einen alles vernichtenden Explosionsradius hinterläßt. Mit der sekundären Funktion steuern Sie das abgeschossene Projektil bis ins gewünschte Ziel. In der Hektik kann es ab und zu passieren, daß Sie die Waffe verziehen und selbst im Atompilz stehen. Höchst ungesund. Der Raketenwerfer darf natürlich nicht fehlen. Halten Sie den Feuerknopf lange genug gedrückt, lädt er sich mit Raketen voll und schießt alle auf einmal ab. Da bleibt kein Auge trocken. Die zweite Funktion verballert eine Granate, die erst später explodiert. Zu guter Letzt wären da noch die Biorifle (feuert grünen Schleim, der nach kurzer Zeit zerspringt und weh tut) und der Impact Hammer. Mit letzterer Waffe gehen Sie den Widersachern idealerweise im Nahkampf ans Leder.

Detailverliebt

Viele Dinge, die Sie während der ersten Spielstunden noch gar nicht bemerkt haben, machen Sie mit fortlaufender Spielzeit ausfindig. Gimmicks wie der Menü-Schalter für das »Jump Match« funktionieren jeden Level in ein einziges Sprunggelage um. Plötzlich besitzen alle Mitspieler die sonst nur begrenzt einsetzbaren Sprungstiefel, mit denen Sie locker bis in den nächsten Stock eines Gebäudes hopsen. Genauso verhält es sich mit den Schaltern »Spectators« (dieser erlaubt, daß Spieler einem Match zuschauen können, ohne mitzuspielen), oder »Weapons Stay« (hier bleiben die Waffen trotz Aufsammeln liegen – dadurch beschleunigt sich der Spielablauf). Außerdem können Sie die Spielgeschwindigkeit steigern – was in höheren Schwierigkeitsgraden jedoch zur Orientierungslosigkeit führt; oder Sie verändern die »Air Control«, wodurch sich Ihre Figur während eines Sprungs besser navigieren läßt. Durch Gesten, auch »Taunts« genannt, rufen Sie eine Animation Ihres Alter ego hervor, die den Schergen »Da geht's lang«, »Hier bin ich« oder »Wir sind ja so gut« signalisiert. Außer den Waffen liegen natürlich noch etliche andere Extras überall in den Leveln verstreut herum: zum Beispiel stärkende Rüstungen, Schußkraft-verstärkende Gegenstände, Munition und heilende Medikits. **(jr/mash)**



Vertrauen Sie mir, ich weiß, was ich tue: Per Menü dirigieren Sie Ihre Teamkollegen. (TNT2, 1024x768)

Unreal Tournament

Hersteller:	Epic Megagames/ GT Interactive	**3D-Grafik:** Direct3D, Glide, OpenGL
Testversion:	Beta vom Juli '99	**Hardware, Minimum:** Pentium/200, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:** Pentium II/350, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Englisch	
Multi-Player:	bis 6 (Netzwerk, Internet)	

PC Player Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	90
Einstieg:	80	**Komplexität:**	80
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	80

Spielspaß: 87

Meinungen zu Unreal Tournament

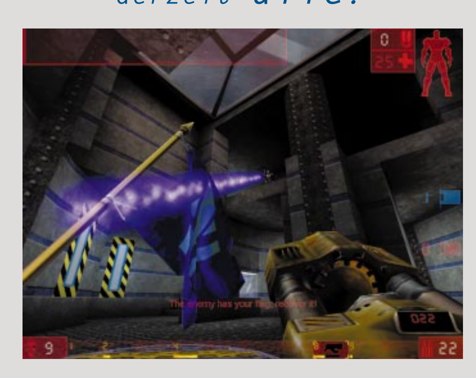
Jochen Rist ★★★★★

+ Äußerst gerissene Bots
+ Viele Waffenfunktionen
+ Motivierender Solo-Modus

– Ab und zu ist Zielwasser vonnöten

Paul Steed von id Software sagte mir einmal »You know, Unreal sucks.« Nun ja, ehrlich gesagt, liegt der Mann da nicht völlig daneben. Leider haben wir beide zu dem Zeitpunkt noch nicht geahnt, daß Epic Megagames über einem künftigen Meisterwerk brütet. Derzeit schwirrt der Lesekopf meiner Festplatte nämlich nur noch gelegentlich über ein paar neuen Lieblingssektoren. Selbst wenn sich in unserem Netzwerk gerade keine Opfer herumtreiben, ist UT im Solo-Modus ein brillantes Fragfest. Dank der beinharten Bots versickert man völlig in der Unwirklichkeit – Risiken und Nebenwirkungen wie Genickstarre, Fingerkrämpfe und Schweißausbrüche werden da gerne in Kauf genommen. Was mich auf ganzer Linie überzeugt hat, sind die abwechslungsreichen Spielarten. Wenn das Deathmatch auf die Dauer zu eintönig ist, dann wird eben zu Assault, Capture the Flag oder Domination gewechselt. Jede Variante ist ein Juwel mit besonderer Note. Das Zielen fiel mir in Unreal immer schon etwas schwerer als in anderen 3D-Shootern, und die Bots sind in späteren Leveln auch harter Tobak – aber das ist verglichen mit dem Rest so was von egal. Multiplayer-Spiele gibt es zuhauf – aber Unreal Tournament schlägt sie derzeit alle.

> »Unreal Tournament schlägt sie derzeit alle.«



Udo Hoffmann ★★★★★

+ Tolle Atmosphäre
+ Abwechslungsreiche Level
+ Pokale und Preise locken
+ Trefferwirkung schick

– Kein klassischer Einspielermodus mit durchgehender Story

Ich habe Unreal schon deshalb immer so gemocht, weil ich hier den ganzen 3D-Shooter-Experten nicht unterlegen bin, woran auch immer das liegen mag. Von daher ist es im Multiplayer-Bereich seit jeher mein Lieblingsshooter. In Zukunft wird es sicher häufiger Wettkämpfe auf diesem Terrain geben; wenn selbst Jochen über Tournament ins Schwärmen gerät, will das einiges heißen.

UT enthält Spielideen, die den Spielspaß deutlich steigern. So deutlich, daß man sich fragt, warum andere nicht schon längst darauf gekommen sind. Warum zeigen die Gegner der Konkurrenz keine Trefferwirkung, warum gibt es dort keine vordefinierten Clankrieger, ohne mühsames Skineditor-Bedienen? Hier ist das selbstverständlich. Und stehen keine Menschen zum Duell parat, übernimmt Kollege KI – bessere Konkurrenten werden Sie selbst auf großen Turnieren nicht so schnell finden. Die stimmungsvolle Musik und die wirklich abwechslungsreichen Level, die sich zum Teil an klassischen Motiven (beachtenswert: das Segelschiff) orientieren, tun ihr übriges. Dazu noch ein paar behutsam nachgebesserte Waffen, stimmungsvolle Sprachausgabe für die einzelnen Figuren sowie unaufdringliche und dennoch motivierende Hintergrundmusik – und die Stimmung ist perfekt. Die ideale Vorbereitung für ein richtiges Netzwerkspiel, besser geht's nur noch in echt.

> »Besser geht's nur noch in echt.«

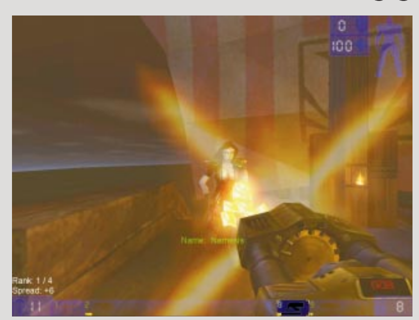
Martin Schnelle ★★★★★

+ Endlich Mehrspieler-Duelle für nicht-vernetzte Rechner
+ Genialer Soundtrack
+ Sehr abwechslungsreiche Spielmodi

– Grafik nicht mehr auf dem Höhepunkt

Wie macht man ein gutes Multiplayer-Spiel, ohne den Massenmarkt aus den Augen zu verlieren? Ganz einfach: so wie Epic Megagames. Spieler ohne Netzwerk oder Internetzugang – oder denen letzterer schlicht zu teuer ist – haben nun die Möglichkeit, gegen intelligent agierende Kontrahenten zu spielen, die sich erheblich vom üblichen Kanonenfutter unterscheiden. Die Musik ist klasse, lediglich der Grafik merkt man die Zeit etwas an, die seit dem ersten Unreal vergangen ist. Dafür haben sich die Designer super Spielmodi ausgedacht, die sich stark von den normalen Deathmatch- und Capture-the-Flag-Balgereien unterscheiden. Sie merken schon, ein wahrer Kritikpunkt will uns allen nicht einfallen.

> »Ein wahrer Kritikpunkt fällt uns nicht ein.«



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Animaniacs

Immer wieder bricht Southpeaks Hang zu Zeichentrickfilmen durch und manifestiert sich in einem Geschicklichkeitsspiel. Diesmal mit dem leicht irreführenden Titel »Animaniacs«.

Hätten Sie's gewußt? Die Warner Bros. haben eine Schwester namens Dot! Mit ihr zusammen toben die Brüder Yakko und Wakko durch die Studios der Filmgesellschaft. Das chaotische Trio ist den Verantwortlichen schon lange ein Dorn im Auge, deshalb soll es kurzerhand im Sanatorium verschwinden. Zwar gelingt den dreien die Flucht, doch ihre übers gesamte Gelände verstreuten Filmrollen, Auszeichnungen und Poster müssen sie erst mühsam am Set wieder einsammeln.

Das Areal ist in elf Regionen mit diversen Unterabschnitten eingeteilt, wobei sich die Charaktere levelweise abwechseln. Per Joystick, Pad oder Tastatur lenken Sie die jeweilige Spielfigur durch die seitwärts scrollende Cartoonwelt. Abhängig vom Schauplatz erschweren unterschiedliche Opponenten den Weg über die Hindernisse. Während in der Kombüse angriffslustige Krebse lauern, greifen am schräg liegenden Schiffsdeck böse Möwen und auf der Eisscholle riesige Eisbären an. Zudem wuseln an Bord zahllose Schiffsratten herum, die allesamt im Wortsinne an der Lebensenergie nagen. Ihren Gegnern springen die Heldchen entweder genreüblich aufs Haupt oder sie setzen ihre mitgeführte Waffe (Hammer, Baseballschläger, Amboß) ein. Andere tückische Gefahren bedeuten beispielsweise glitschige Gitter oder wegkippende Plattformen sowie herabfallende Gegenstände. Absolut tödliche Fallen wie Fleischwölfe und tiefes Wasser sind nur mit perfektem Timing zu umgehen – äh – zu umhüpfen, sonst ist schnell ein Bildschirmleben verwirkt. Manchmal gilt es, Kisten und Eisblöcke zu zertrümmern oder zu verschieben, um an die Goodies zu kommen. Pfeile helfen Orientierungslosen beim Pfadfinden. Wie die Geschwister in Tarzanmanier an allem möglichen über Abgründe schwingen, am Seil hangeln und sogar von Ventilatoren in die Höhe geweht werden, läßt selbst beste Stuntmen erblassen. Fleißige Sammler erhöhen in zeitbegrenzten Bonusstufen oder Geheimräumen ihr Punktekonto.

Das Spiel ist jederzeit speicherbar; bereits geschaffte Abschnitte dürfen zur Ergebnisverbesserung optional nochmals absolviert werden.

(Monika Lechl/tw)



▲ Der Weg zum hartgesottenen Direktor ist lang.



Im wahrsten Sinne heiß wird es dem Hüpfhelden im Maschinenraum ...

Monika Lechl ★★★

Oscarreif ist dieses Spiel nicht unbedingt, dafür fehlt es an Innovationen und wirklich spritzigen Ideen. Dennoch ist nahezu alles drin, was zu einem echten Jump-and-run gehört: liebenswert animierte Helden und vor allem die gut funktionierende Steuerung sorgen für ein durchaus brauchbares Spielerlebnis. Besonders die frustmindernde Speichermöglichkeit ist erfreulich und gibt auch Einsteigern eine faire Chance.

Weniger erbaulich fand ich, daß der Hüpferling gelegentlich störrisch zwischen Hindernissen hängt und als Ausweg nur das Laden eines Savegames bleibt. Ein klein wenig Vertikalscrolling beim Ducken wäre hilfreich zum Erkunden benachbarter Gebiete. Dann könnte ich die Hutziputzi-Grafik mehr genießen und die Geschwister vorausschauend um Gefahren herumlotsen. Etwas makaber wirken im sonst kindgerechten Design die herabfallenden Passagiere und Gepäckstücke im Außendeck-Abschnitt, aber es soll sich ja um einen Filmdrehort handeln ...

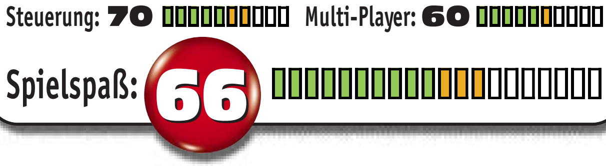
- \+ Speichermöglichkeit
- \+ Fünf eigene Internet-Level
- − Spielfigur bleibt manchmal hängen

Animaniacs

Hersteller:	Southpeak Interactive
Testversion:	Importversion
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (an einem PC), bis 4 (Internet)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/266, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60



Spielspaß: 66

Action-Adventure für Fortgeschrittene

Der Wächter der Schatten

Schattenwächter sind supergeheim und doch sehr leicht zu erkennen: an ihren dunklen, sorgenvollen Blicken und mangelhaften Deutschkenntnissen.

Spätestens seit dem Film »Ghostbusters« wissen wir es alle – Heerscharen von Dämonen sind auf dem Sprung in unsere Dimension. Doch nur die Ruhe – neben den Amis sorgen jetzt auch schwerblütige französische Geisterjäger dafür, daß unser Schlummer höchstens noch durch randalierende Nachbarn gestört wird.

Ekna Kathâr ist ein neues Mitglied in dieser verantwortungsbewußten Gemeinschaft; als ständigen Wegbegleiter erhält er deshalb den alternden Veteranen William Burnst, auf daß er die schwierige Kunst auch richtig erlerne. Im allerersten Fall geht es aber schon voll zur Sache: In einem Museum in Boston geschehen merkwürdige Dinge. Ekna (also Sie) durchschreitet deshalb Schrittes die Ausstellungsräume und sucht nach Geisterspuren.

Die Grundidee ist nicht schlecht: Zum einen muß Ekna Indizien sammeln, um herauszubekommen, welcher Geist für den Spuk verantwortlich ist. Dazu unterhält er sich mit Angestellten des Museums oder durchstöbert zusammen mit Burnst die Bibliothek. Und zum anderen muß er allzu vorwitzige Geister mit spiritueller Energie bekämpfen. Sein Zauberspruchpotential ist zwar umfangreich (bis zu elf Kampf- und fünf Meditationszauber), da seine Kräfte aber begrenzt sind, sollte er den Kombinieraspekt nicht vernachlässigen. Durch das Lösen von Rätseln lassen sich nämlich viele Kämpfe vermeiden. Ekna kann Türen öffnen, Gegenstände an sich nehmen, »positive Energie« auf negative Geister schleudern und Gegenangriffen zur Seite hin ausweichen. Damit er bei seinen zehn Fällen die Orientierung nicht verliert, unterstützt ihn eine Automap. **(uh)**

Netter Geist: Auch wenn sie sehr bedrohlich wirkt, ist diese Mumie ein wertvoller Verbündeter. (Glide)



Böser Geist: Dieses Schattenwesen hat sich in einer Brennerei niedergelassen und will die Spirituosen mit niemandem teilen. Da hört bei Ekna der Spaß auf! (Glide)

Udo Hoffmann ★★★

Die Firma Cryo fängt an, mir Sorgen zu machen. Ein richtiges Top-Programm hat man noch nie veröffentlicht, und scheint es auch nicht mehr anzustreben. Oder worauf sonst deutet die schludrige Übersetzung hin, ein wildes Konglomerat aus Deutsch, englischen Brocken und französischen Begriffen, die man offenbar für unübersetzbar hielt? Das wäre ja noch zu verzeihen, wenn nicht ungezählte kleine Mängel die Geisterjägerfreude weiter verwässern würden. Wehe, ich verlasse nur einmal den vorgesehen Lösungsweg und suche Raum B auf, wo doch Raum A richtig wäre. Sofort gerät die Story ein wenig aus den Fugen, und ich muß mir selber zusammenreimen, was als nächstes zu tun ist. Oder ich ärgere mich zumindest über die unnötig komplizierte und träge Steuerung.

Die Grundidee mag gut sein – Cryo sollte es sich aber endgültig abgewöhnen, zur kurzfristigen Cashflow-Optimierung unausgereifte Produkte auf den Markt zu werfen, die woanders noch ein halbes Jahr den Betatest durchliefen. Sonst wird der Bilanzverlauf langfristig nur noch nach unten zeigen.

- **+ Interessantes Konzept**
- **– Kraut-und-Rüben-Übersetzung**
- **– Zahllose Designmängel**
- **– Oft unfair**

Der Wächter der Schatten

Hersteller:	Cryo
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
3D-Grafik:	Direct3D, Glide
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	40	Multi-Player:	–

Spielspaß:



Sportspiel für Einsteiger

Puma Street Soccer

Fußballsimulation oder Actionspiel? »Puma Street Soccer« bietet von beidem zu wenig, um einen kritischen Tester zu überzeugen.

Seit 1994 veranstaltet der Ausrüster Puma den »Street Soccer Cup« für Jugendliche bis 16 Jahre. Was als eine regionale Veranstaltung begann, hat sich zu einem internationalen Turnier gemausert, zu dessen Finale in Wien im letzten Jahr die 35 besten Teams der ganzen Welt geladen waren. Zusammen mit Sunsoft beauftragte man das italienische Programmierteam Pixelstorm, eine PC- und PlayStation-Umsetzung von »Puma Street Soccer« vorzunehmen.

Gespielt wird wie in der Realität auf einem maximal 25 mal 14 Meter großen Feld, welches eine 1,25 Meter hohe Bande umgibt. Anders als beim uns hinlänglich bekannten Hallenfußball stellt jedes Team hier drei Feldspieler und einen Torhüter, der sich als einziger in dem D-förmigen Strafraum aufhalten darf.



Die Holländer spielen sehr offensiv auf den Planken des Hafenpiers; die roten Balken zeigen an, daß beide Teams »Super Schüsse« ausführen können. (Direct3D, 640x480)

In der Umsetzung finden sich 32 Nationalmannschaften sowie einige Top-Stars wie Chieasa, Okocha oder Stoitchkov, deren Einsatz man durch den Gewinn einer Weltmeisterschaft aber erst »erspielen« muß. Des weiteren dürfen Sie ein Freundschaftsspiel organisieren oder an einer selbst zusammengestellten Liga beziehungsweise einem Pokalwettbewerb teilnehmen. Drei Schwierigkeitsgrade und vier Spiellängen stehen zur Wahl, auch die Härte der Schiedsrichterentscheidungen ist einstellbar.

Vor dem Start können Sie sich noch für eine von zehn Taktiken entscheiden. Bei der geringen Anzahl von Kickern unterscheidet man dabei nicht zwischen Offensive und Defensive, statt dessen nehmen alle Spieler an der vorgegebenen Taktik teil, zum Beispiel Pressing oder Doppeldeckung. Jede computergesteuerte Mannschaft verfügt über drei Taktiken, die sie je nach Spielstand aussucht.

Nachdem Sie den Austragungsort bestimmt haben, beginnt die Partie. Das Spiel bietet diverse Möglichkeiten wie Heber oder Fallrückzieher, die meisten spektakulären Aktionen passieren aber fast automatisch. Nach zehn Torschüssen bekommen Sie ein paar besonders harte »Super Shots« zugesprochen, mit denen es deutlich leichter ist, die reflexstarken Torhüter zu überwinden. Für die Begleitung sorgen ein einfallsloser Kommentator und fetzige CD-Dance-Musik.

(Alex Brante/mash)



Die Austragungsorte sind zwar sehr exotisch, ändern aber nichts am Spielablauf.

Alex Brante ★★★

So gern ich Puma Street Soccer in der Luft zerreißen würde, so muß ich doch fairerweise zugeben, daß es mir wenigstens für eine Stunde Spaß gemacht hat. Läßt man mal Wörter wie »Fußball« oder gar »Simulation« außer acht, findet der Käufer hier ein kurzweiliges Actionspiel, das – besonders wenn mehrere vor dem Monitor Platz nehmen – für Freude sorgen kann.

Nun aber zu den nüchternen Tatsachen: Die Grafik würde nicht mal auf dem Super Nintendo überzeugen, und die taktischen Varianten sind auf dem Feld kaum auszumachen. Es ist zu verlockend, einfach immer draufzuhalten, um sich die Super Shots zu erspielen, die jeden Schuß (sogar Kopfbälle aus der eigenen Hälfte) brandgefährlich machen. So löblich Pumas Engagement für die Jugend mit ihrem Street Soccer ist, als so beschränkt erweist sich das Spielprinzip in einer PC-Umsetzung.

+ Rasante Action

– Kaum taktische Möglichkeiten

– Verliert schnell seinen Reiz

Puma Street Soccer

Hersteller:	Pixelstorm/Sunsoft	**3D-Grafik:**	Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, Minimum:**	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95/98	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200MMX, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	bis 6 (an einem PC)		

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

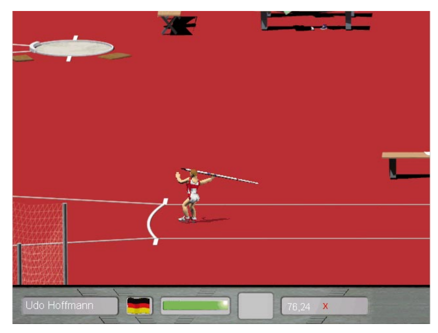
Spielspaß: 

Sportspiel für Einsteiger

RAN Sports

Frank Busemann Zehnkampf

Wie die Zeit vergeht. Vor über 15 Jahren war Helmut Kohl noch lange kein »Elder Statesman«, sondern Birne, war Joschka Fischer noch recht grün und ohne Maßanzug – und »Decathlon« war das Maß aller Sportspieldinge. Man rüttelte sich joystickzerbrechenderweise durch sämtliche Zehnkampfdisziplinen, vergoß Ströme von Schweiß und erzählte hinterher allen, wie köstlich man sich dabei amüsiert hatte. Bei der aktuellen Variante »Frank Busemann Zehnkampf« muß man nicht mehr so schnell wie möglich, sondern möglichst gleichmäßig rütteln. Ansonsten hat sich seit damals nicht viel geändert. **(uh)**



Die Leichtathletik-Stadien, in denen Computer-Frankie seinen Sport betreibt, bestechen durch ihre klaren Linien und satten Farben.



Udo Hoffmann ★

Ein Programm, das nur in häßlichen Windowsfenstern und nicht im Vollbildmodus läuft, ein Programm, das eine Idee aus der Frühzeit der Computerspiele praktisch eins zu eins recycelt, ein Programm, das eine so punktgenaue Eingabe vom Spieler erwartet, daß man eher die Reflexe eines Roboters als die eines Menschen benötigt – was hätte so ein Programm gern für eine Note?
1000 Punkte, schon klar – bekommt es aber nicht. Gerne vergeben wir aber den »Preis für die unverschämteste Bandenwerbung«. Ob die Firmen, für die auf den Stadienbanden so aggressiv geworben wird, sich auch tatsächlich drüber freuen, ist eine andere Frage. Wir aber sind froh – denn wir werden nicht genannt.

+ Gut für Busemanns Geldbeutel (Lizenz!)

– Schlecht für seinen Ruf

– Schlecht für alle anderen

RAN Sports – Frank Busemann Zehnkampf

Hersteller:	Greenwood/Swing
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk/Internet)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	30

Spielspaß: 20



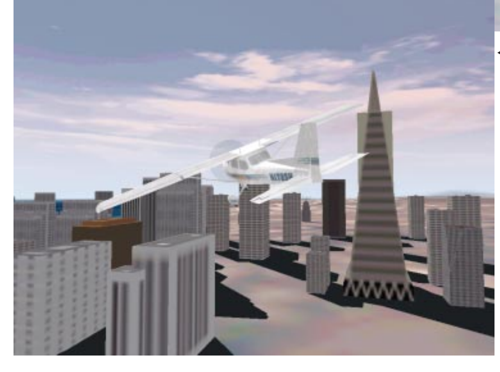
Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Fly

Und noch ein edler Recke, der am Thron des Microsoft »Flight Simulator 98« sägen will. Leider sind die Sägezähne von Entwickler Terminal Reality nicht scharf genug.



Über den Wolken ... Mit der Hawker fliegen wir über den schön gezeichneten, dreidimensionalen Wolken. (Direct3D, 1024x768)



◀ Über der Innenstadt von San Francisco. Und wie in jedem Flugsimulator steht sie auf flachem Boden und nicht wie in der Realität auf einem Berg. (Glide, 800x600)

Die Entwickler basteln hier ihre erste Flugsimulation; vorher zeichneten sie für Microsoft-Produkte wie »Monstertruck Madness« oder »Hellbender« verantwortlich. Nun lassen sie Sie in das Cockpit fünf verschiedener Flieger einsteigen: Dazu gehören neben der obligatorischen Cessna Skyhawk 172 R die Piper Malibui Mirage, die beiden zweimotorigen Flieger Piper Navajo Chieftain und Beechcraft King Air 200 sowie einen zweistrahligen Busineß-Jet von Raytheon namens Hawker 800 XP.

Vom Satelliten hoch, da komm' ich her

Sie können die ganze Welt bereisen, doch nur fünf Gebiete werden detailliert dargestellt: New York, San Francisco, Dallas, Los Angeles und Chicago. Dort hat man jeweils ein Quadrat von 100 mal 100 Meilen aus Satellitendaten erstellt.

Im Flugplaner wählen Sie Abgangs- und Zielflughafen und können am Flugzeug dergestalt herumpfuschen, daß Sie Zuladung und die Sitzposition der Passagiere ändern und sich so etwa eine asymmetrische Beladung zusammenbasteln. Außerdem finden Sie unter dem Punkt »Fly now« ein paar vorgegebene Flüge, bei denen Sie beispielsweise auf der Golden Gate Bridge landen sollen. Regelrechte Adventures wie im FS 98 oder »Flight Unlimited 2« sucht man jedoch vergeblich. Ein GPS-(Global Positioning Satellite)-System befindet sich ebenfalls im Cockpit, mit dem Sie immer wissen, wo Sie sind. Außerdem läßt sich eine Karte sowie Funkfeuer einblenden, gleiches gilt für andere Kamerawinkel. Force-Feedback-Joysticks werden unterstützt, aller Voraussicht nach sogar der Rock'n'Ride-Chair (siehe Bericht auf Seite 169), was Turbulenzen zu einem ganz besonderen Erlebnis werden läßt. **(mash)**



Auf dem Loadout-Bildschirm können Sie beispielsweise festlegen, wieviel Treibstoff in welchem Tank ist. So sind asymmetrische Gewichtsverhältnisse möglich.

Martin Schnelle ★★★

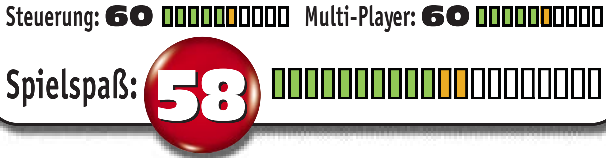
Schade, Fly hätte durchaus das Potential gehabt, den Flight Simulator 98 vom Thron zu stoßen. Leider konzentrieren sich die genauer ausgearbeiteten Umgebungen auf fünf Gebiete in den Staaten. Auch den Flugplaner hätte ich gerne unkomplizierter, mit dem vorhandenen ist es eine echte Tortur, bis man Abflug- und Zielflughafen gefunden und eingegeben hat. Ein Tutorial hätte ebenfalls nicht geschadet. Dazu kommen Probleme des Flugmodells: Teilweise gerät die Maschine bei heftigen Ruderbewegungen merkwürdig ins Trudeln; sie zittert so schnell von einer auf die andere Seite, wie es gar nicht möglich ist. Dazu schmiert selbst die eigentlich idiotensicher zu fliegende Skyhawk 172 sehr leicht ab, läßt sich aber auch genauso schnell wieder fangen.

Dafür dürfen Sie Treibstoff- und Gepäckzuladung detailliert verstauen und sogar einzelne Plätze im Flieger zuweisen. Die detaillierten Szenerien sehen auch schick aus, ebenso die 3D-Wolken. Alles in allem ein überdurchschnittliches Programm, die Gipfelhöhe bleibt ihm jedoch verwehrt.

+ Schöne Wolken
+ Parameter wie Beladung einstellbar
− Kompliziertes Flugplansystem
− Schwächen im Flugmodell

Fly

Hersteller:	Terminal Reality/Take 2	3D-Grafik: Direct3D, Glide
Testversion:	Beta vom Juli '99	Hardware, Minimum: Pentium/233, 64 MByte RAM, 4MByte 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95/98	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	Hardware, Empfehlung: Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)	



Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

MiG Alley

Düsenflieger ohne Radar und selbstlenkende Raketen? Gab es das? Aber sicher, im Koreakrieg traten die ersten Jets auf und bekämpften sich noch im richtigen Dogfight.



Attacke! Auf sowjetischer Seite kümmern Sie sich gern um amerikanische Bomber wie diese B-29, die bald nicht mehr viel zu lachen hat. (Direct3D, 1600x1200)

Vom »Sabre Ace«-Debakel der Programmierer Eagle Interactive abgesehen, beschäftigt sich keine neuere Flugsimulation mit dem Koreakrieg. »Flying Corps«-Programmierer Rowan aus England sah hier akuten Handlungsbedarf und versetzt Sie mit »MiG Alley« an den Anfang der 50er Jahre.

Dynamik fünffach

Als junger, ehrgeiziger Pilot steigen Sie entweder im Schnellstartmodus sofort ins Cockpit oder suchen sich eine der verschiedenen Einzelmission aus. Fünf Feldzüge stehen zur Wahl und beleuchten jeweils einen Zeitabschnitt des Konflikts. Sie dürfen pro Missionsfolge nur einen bestimmten Flugzeugtyp selbst fliegen, erst in der fünften Kampagne sind alle verfügbar. Hier übernehmen Sie dann die Kontrolle über alle relevanten Luftstreitkräfte. Aber auch schon vorher ist Ihre Entscheidungskraft gefragt: Jeder Tag wurde wie beim Genre-Opa »Falcon 3.0« in mehrere Zeitabschnitte eingeteilt, hier exakt drei. Pro Session dürfen Sie bis zu zehn Einsätze anordnen, um die vorgegebenen Ziele zu erreichen. Manchmal fällt jeglicher Flugbetrieb wegen schlechten Wetters aus – was Sie gut verstehen werden, denn die damaligen Düsenbiester waren auch bei strahlendem Sonnenschein und Windstille schwierig zu beherrschen. Mit Ihren Ressourcen müssen Sie ein wenig haushalten, denn selbst Piloten brauchen mal einen freien Tag, und wenn Ihre aus Japan kommenden Bomber zu große Verluste erleiden, haben die restlichen Flieger keine allzu große Lust mehr, nach Korea zu fliegen.



Bei erfolgreichem Beschuß zerlegt es die B-29 in kleine Fetzen. Achten Sie auf die ausgefahrenen Bremsklappen am Jäger und den »Elite«-ähnlichen Radarschirm links oben im Bild. (Direct3D, 1600x1200)



Auch Bodenziele sind zu bekämpfen. Allerdings fahren diese Lkws, die wir mit ungelenkten Raketen angreifen, etwas neben der Straße. (Direct3D, 1152x864)

Alle meine Flieger

Nur im Multiplayer- und Quickstart-Modus dürfen Sie auf sowjetischer Seite antreten und die fast allen anderen Himmelsstürmern überlegene MiG-15 fliegen. Ansonsten starten Sie für die Alliierten und tun dies einmal mit dem Zweiten-Weltkriegs-Veteran P-51, der noch mit Propellerkraft fliegt. Dann steht die F-80 »Shooting Star« im Hangar, Amerikas erster serienreifer Düsenjet. Später steuern Sie auch die F-84 »Thunderjet«, die gegenüber der MiG-15 zumindest eine Chance hat. Die Krönung ist die F-86 »Sabre«, mit



Jetzt wird's brenzlig! An unserem Heck kleben zwei MiG-15, die absolut gleichwertig mit unserer F-86 sind. (Direct3D, 1600x1200)



Auf der strategischen Karte bestimmen Sie Flugrouten, weisen Aufgaben zu und legen Angriffsziele aus einer Auswahl fest.

der Sie es mit allem aufnehmen können, was am Himmel kreucht und fleucht.
Bewaffnet sind die Kisten mit ihren Maschinengewehren und – je nach Einsatz – Bomben sowie starren Raketen. Das Abschießen anderer Flugzeuge geschieht daher auf althergebrachte Art, indem Sie sich möglichst hinter sie setzen und dann Ihr Waffenarsenal ausprobieren. Eine farbige Anzeige für markierte Ziele gibt es nicht, dafür werden sie optional mit der Padlock-Ansicht verfolgt, das heißt, der Blickwinkel ändert sich mit der Position des Gegners. Gleiches gilt für Bodenziele, die von einem »Laserzielmarkierungsflugzeug« angezeigt werden – was ein bißchen seltsam anmutet, wurde der Laser doch erst in den Sechzigern erfunden. Zumindest wird auf Wunsch ein Radarschirm eingeblendet, der dem des C64-Klassikers »Elite« entspricht.



Wie bei der Originalversion von Interactive Magics »iF-22« scheinen die Flügelleute von Ihnen ferngesteuert zu werden; zumindest machen Sie jedes Manöver sofort mit. (Glide, 800x600)

Geflogen wird sehr puristisch, selbst im einfachen Flugmodell kommen Sie beim Herumkurven leicht ins Trudeln – man merkt doch, daß den damaligen Düsenmaschinen im Vergleich zu heute der Schub fehlt. Einen Autopiloten gibt es nicht, doch damit Sie nicht stundenlang zu Ihrem Zielgebiet unterwegs sind, können Sie den Flug auf dem Kartenbildschirm beschleunigen. Im Cockpit selbst dürfen Sie ebenfalls die Zeit schneller ablaufen lassen, was aber aufgrund der manuellen Steuerung nicht empfehlenswert ist.
Grafisch wird nicht viel geboten, die teils in großen Scharen auftauchenden Flugzeuge machen einen ordentlichen Eindruck. Der Rest der Landschaft verfügt zwar über erträgliche Bodentexturen, doch sonst tut sich kaum etwas in der Gegend. Dafür reicht für die Gigantauflösung von 1600 mal 1200 Punkten ein Pentium II mit 350 Megahertz locker aus. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Die Flying-Corps-Macher legen mit ihrem neuen Produkt ein Spiel vor, das an den Quasi-Vorgänger nicht ganz heranreicht. Mit der Wahl des Korea-Szenarios trafen die Designer eine unglückliche Wahl, denn hier fliegen Sie zwar Düsenflieger, müssen aber mit vielen Einschränkungen wie fehlendes Radar oder ungelenkte Raketen leben. Einsteiger haben es zudem sehr schwer, selbst im einfachen Flugmodell mit den Böcken fertigzuwerden – sehr leicht geraten sie ins Trudeln und stürzen ab. Das entspricht aber der Realität, und wer eine Hardcore-Simulation sucht, wird sicherlich gut bedient.
Leider verschreckt die Optik leicht, die wenig Details darstellt, auch die Flieger selbst gerieten nicht sonderlich hübsch. Zum Ausgleich wird eine deutlich höhere Spieltiefe als in den meisten Jane's-Simulationen geboten, da die dynamischen Kampagnen eine strategische Komponente besitzen. Falls Sie das Szenario mögen, viel Einarbeitungszeit investieren wollen und sich zudem an der Grafik nicht stören, ist dies das Spiel für Sie.

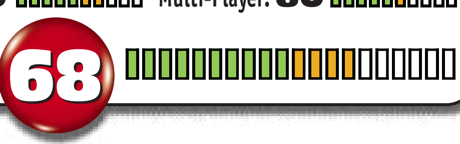
- **+ Schönes Flugmodell**
- **+ Strategisches Element**
- **– Einsteigerunfreundlich**
- **– Mäßige Aufmachung**

MiG Alley

Hersteller:	Rowan/Empire Interactive
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	2 (Modem), bis 8 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D, Glide
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 16 MByte RAM, 4-MByte-Grafikkarte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	50	Sound:	50
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	60



Spielspaß: 68

Strategiespiel für Profis

Braveheart

Freiheitskampf per Karte und 3D: In der Rolle eines schottischen Clanführers einigen Sie Ihre zerstrittene Nation und ertrotzen sich dabei die Unabhängigkeit von England.

Überall in Europa ringen Völker um ihre Eigenständigkeit: So wollen viele Franken raus aus Bayern, und die hochlandgestählten Schotten möchten sich endlich von den Warmduschern aus London verabschieden. Dank Mel Gibsons Film »Braveheart« weiß inzwischen die halbe Welt um das 700 Jahre andauernde Freiheitsstreben der wilden Kiltträger aus dem britischen Königreich.

Der durchschlagende Erfolg an den Kinokassen verleitete nun Eidos, ein Strategiespiel mit diesem prominenten Titel zu versehen. Sie finden sich an der Spitze eines von 16 Clans wieder, die unter Ihrer Führung geeint und schließlich gegen die englischen Invasoren geführt werden sollen. Es gibt keine Kampagne mit einzelnen Missionen; statt dessen ist der Ablauf weitgehend offen. Abhängig vom gewählten Clan verändern sich die Ausgangsbedingungen wie Lage, Rohstoffe und Klima.

Sie sorgen durch Handel und die Einteilung von Arbeitskräften für einen ausreichenden Lebensstandard der eigenen Bevölkerung. Spione und Späher liefern wichtige Informationen, während Diplomaten und Boten den Kontakt zu anderen Clans herstellen. Ein Überschuß an Bauern kann per Mausklick zu Soldaten umgeschult werden, die mit den produzierten Waffen bessere Kampfleistungen erbringen. Der Wirtschaftspart läßt sich übrigens weitgehend automatisieren, wenngleich ein persönliches Eingreifen oft bessere Ergebnisse bringt.

Stunde der Patrioten

Essentiell für den Spielerfolg ist der Einsatz von Anführern. Ein jeder hat seine eigene Persönlichkeit mit unterschiedlichen Charakterwerten und bewirkt ein Ansteigen der Kampfkraft der zugeordneten Truppe.

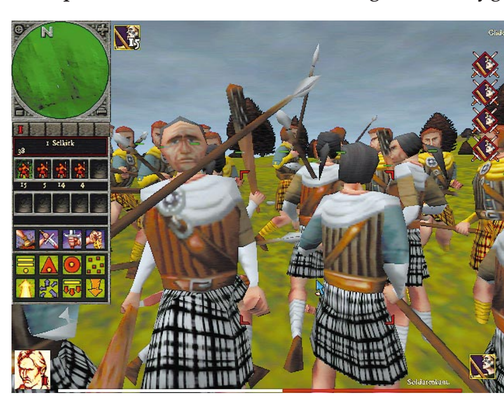


Die Einheiten werden mit Anführern und Waffen ausgestattet.



Auf dieser strategischen Karte verschieben Sie Ihre Armeen.

Hauptattraktion und Stolz der Entwickler ist jedoch der Kampfmodus: In einer frei dreh- und zoombaren Landschaft streifen schottische und englische Polygon-Figuren zu



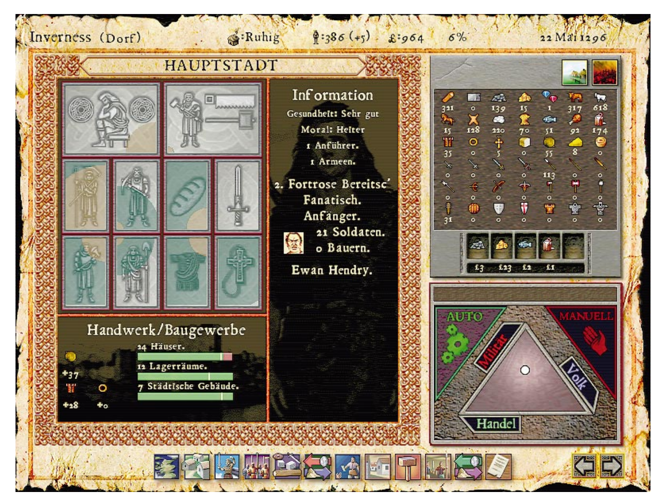
Das Kampfgetümmel wird in 3D dargestellt. (Glide)

Thomas Werner ★★★

Nachdem es in letzter Zeit einige Beispiele geglückter Filmumsetzungen gab, war ich recht neugierig, was das Glasgower Entwicklerteam aus dem spannenden und atmosphärisch dichten Stoff des schottischen Freiheitskampfes machen würde. Leider ist das Ergebnis so ernüchternd wie ein Bad im eiskalten Loch Lomond. Die zahlreichen ambitionierten Ideen wurden so schlecht umgesetzt, daß statt einem komplexen Spiel eine komplizierte Knobelei entstanden ist. Trotz Handbuch gelingt der Einstieg daher nur schwer.

Die öde Darstellung des Wirtschaftsteils wirkt zudem abschreckender als die gottverlassensten Winkel des schottischen Hochlands. Selbst die dreidimensionalen Kampfsequenzen können wegen der unansehnlichen Animation der umherstaksenden Kämpfer sowie Mängeln bei Übersicht und Bedienung nicht überzeugen. Netterweise lassen sich zwar viele der Funktionen automatisieren, doch stirbt dadurch der Spielspaß dann vollends. Die Braveheart-Lizenz wurde bis auf wenige kurze Filmchen und eine Hinterlegung der Handbuchseiten mit Gibson-Fotos nicht ausgeschöpft. Macht nichts - dafür kann Eidos ja wenigstens auf den Anzeigenseiten mit dem langmähnigen Frauenschwarm werben.

- \+ Interessante Filmlizenz
- \+ Hoch komplex ...
- − ... aber überkompliziert
- − Superschwerer Einstieg
- − Schlachtgewühl mit wenig Taktik



Vom Zustand der Siedlungen hängt die wirtschaftliche Leistungsfähigkeit Ihrer Bevölkerung ab.

jeder Tageszeit herum und lassen sich aus verschiedenen Kameraperspektiven betrachten. Sie formieren diese Einheiten nach Wunsch in Angriffs- und Abwehrstellungen und hetzen die schwer bewaffneten Mannen aufeinander. Die oft erhebliche Zeit bis zum ersten Aufeinandertreffen der Armeen sollten Sie für die Aufstellung einer optimalen Schlachtordnung nutzen und den Schutz der Anführer dabei nicht vergessen. Haben die Scharmützel erst einmal begonnen, wird es nämlich rasch unübersichtlich. Daher ist die Versuchung groß, diesen optisch aufwendigsten Programmteil nicht zu nutzen, sondern den Ausgang der Schlachten augenblicklich vom Computer ermitteln zu lassen.

Ereignisse wie die Gefangennahme von Anführern, die sich dann aus dem Verlies befreien lassen, sorgen für Abwechslung. Zudem ist es möglich, Raubzüge in fremde Territorien durchzuführen und später Burgen und Festungen zu belagern beziehungsweise selbst die Errichtung derartiger Bollwerke in Auftrag zu geben.

Abgesehen von den dreidimensionalen Kampfszenen ist die Darstellung eher schlicht - besonders die Kartenansicht erinnert ein wenig an die Frühzeit der Computerunterhaltung. Mehrspieler-Partien finden auf einem vom Host zu bestimmenden Schlachtfeld statt. Unsere Testversion war sehr bugverseucht – wir hoffen auf deren rechtzeitige Beseitigung. **(tw)**

Braveheart

Hersteller:	Red Lemon/Eidos
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 8 (Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Grafik: Direct3D, OpenGL, Glide

Hardware, Minimum: Pentium/233, 32 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium II/300, 64 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	40	Komplexität:	90
Steuerung:	40	Multi-Player:	50

Spielspaß:  45

Spielesammlung für Einsteiger und Fortgeschrittene

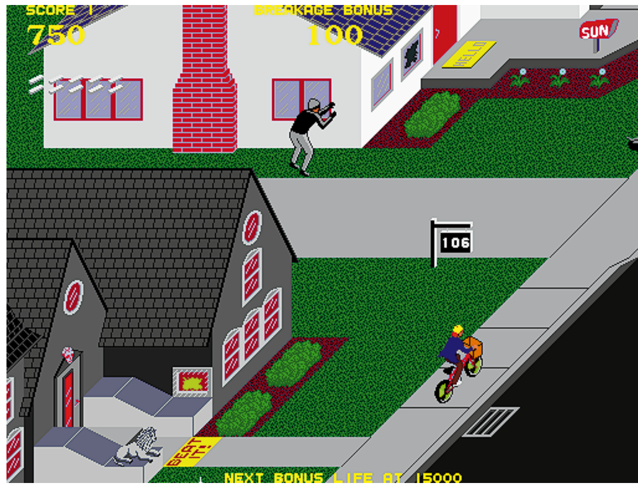
Arcade's Greatest Hits
The Atari Collection 2

Früher war alles besser – meint jedenfalls GT Interactive und bietet Nostalgikern mit der »Atari Collection 2« gleich sechs Spielhallenklassiker an.

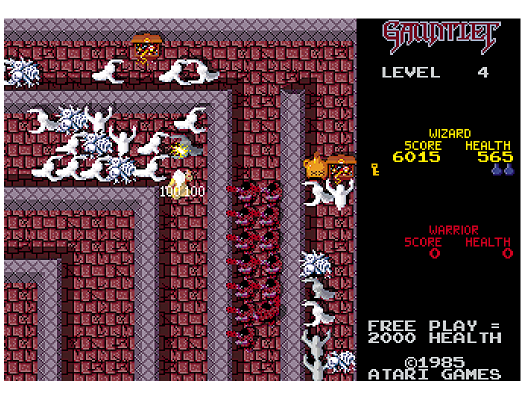
Wenn Sie noch eine alte Atari-Konsole auf dem Speicher oder im Keller stehen haben, können Sie sich a) glücklich schätzen und sind b) vermutlich ein Veteran, der in den 80ern auch öfters mal in einer Spielhalle vorbeigeschaut hat. Im Zuge des allgemein wildwuchernden Retro-Booms in der TV-, Kino- und Spielewelt feiern in der »Atari Collection 2« sechs Automaten der längst abgewickelten Softwarelegende Atari ihre kommerzielle Emulator-Erstauflage.

Gauntlet: Der Quasi-Vorläufer von »Diablo« macht noch heute Laune. Alleine oder mit bis zu drei Mitstreitern steigen Sie in tiefe Dungeons, immer auf der Jagd nach Schätzen und Zaubertränken. Monstergeneratoren spucken buchstäblich Heerscharen von Gegnern aus. Der Automat bot 1985 schon Sprachausgabe und erhöhte gewinnmaximierend gegen klingende Münze die Lebensenergie Ihres Charakters.

Als **Paperboy** belieferten Sie im gleichen Jahr per Fahrrad als Zeitungsjunge drei Straßen. Sieben Tage die Woche – hat sich was mit Ladenschlußgesetzen. Abonnenten bekommen das gute Stück in den Briefkasten, allen anderen zerschlägt es punktebringend die Wohnzimmerfenster. Auf dem Bürgersteig machen Ihnen Kinder, Autos, Radfahrer und Hunde das Leben schwer. Schräg: Wir hielten einen bewegten Pixel-Klumpen erst für eine Schlägerei. Weit gefehlt: Der etwas weiter entfernt postierte Ghettoblaster ließ auf einen Break-Dance-Artisten schließen. Kann diesen Tanz heute noch jemand?



Paperboy: Hoppla, ein Einbrecher – dem wollen wir rasch eine Zeitung vor den Latz werfen.

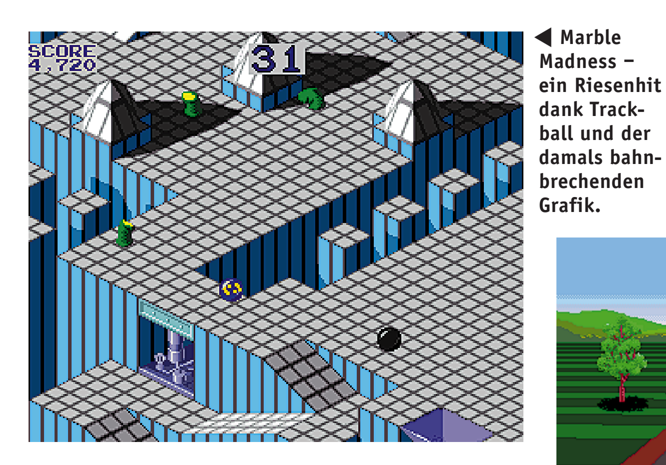


Gauntlet: Die Heerscharen von Gegnern räumen Sie am besten mit ein paar Mitspielern aus dem Weg.

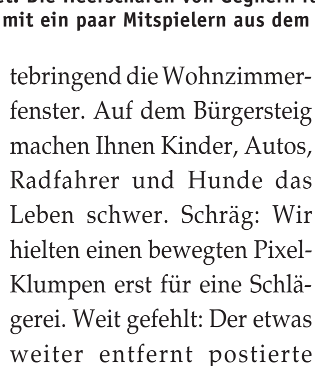
Road Blasters erinnert an eine Kreuzung aus »Interstate 76« und »Pole Position«. 50 Kurse müssen Sie mit heiler Haut überstehen, dann spuckte der Automat einen Code aus, gegen den Sie 1987 ein T-Shirt von Atari zugeschickt bekamen – toller Service.

Marble Madness, Gauntlet und Road Blasters entstanden alle für Ataris »System I«-Automatenreihe – deren Platine konnte im Nu gegen eine andere ausgetauscht werden. Dazu besaß das System die sensationelle Menge von 1 MByte RAM Hauptspeicher. Die Hintergründe der Murmelrollerei wurden übrigens auf einem 100 000 Dollar teuren Rechner erstellt. In der Spielhalle sorgte 1984 der Trackball am Automaten für Furore, mit dem sich die Kugel optimal dirigieren ließ.

720° von 1986 war einer der aufwendigsten Automaten seiner Zeit: Auf einem Skateboard düsen Sie durch ein kleines Städtchen, kassieren Geld für Kunststücke und kaufen so Karten für den nächsten Wettbewerb. Das



◀ Marble Madness – ein Riesenhit dank Trackball und der damals bahnbrechenden Grafik.





◀ Road Blasters: Freie Fahrt für freie Bürger – und der Hintergrund ändert sich bei jedem der 50 Rennen.



720°: In der Half-Pipe verdient sich der Skater von Welt ein paar Dollar für bessere Ausrüstung.

Aufrüsten Ihres Boards beziehungsweise dessen Fahrer ist ebenfalls drin.

Vindicators: Vor dem Sturm auf das Tangent-Imperium rüsten Sie Ihren Panzer mit ein paar Goodies aus – dann geht es in kunterbunter Bonbon-Grafik darum, möglichst viele Gegner auszuschalten. (ra)



Vindicators: Die pastellfarbene Ballerei entfaltet erst mit einem Kollegen etwas Spielwitz.

Roland Austinat ★★★★

Als jemand, der Anfang der 80er so manches Markstück in Defender-, Asteroids- und Vanguard-Automaten versenkt hat, freut mich der neue Ausflug in die Vergangenheit außerordentlich. Diejenigen unter uns, deren erster Computer ein Pentium war, halten solche Anwandlungen eventuell für die eines Ewiggestrigen – sei's drum!

Allerdings wirkt mir die Atari-Sammlung einen Hauch zu lieblos. Es gibt nur sehr wenige Trivia-Infos, die Datenblätter sind oft mies gescannt und schwer zu entziffern. Da es einige der Titel schon seit langem als kostenlose Emulatorfassung im Internet gibt, hätte ich gerade hier etwas mehr erwartet. Auch machen einige ohne echte Automaten-Trackballs und -Joysticks nur halb so viel Spaß wie damals. Dennoch eine nette Sache, freilich mit keiner großen Langzeitmotivation mehr.

- \+ Sechs Klassiker für Nostalgiker
- \+ Direkt von CD startbar
- \+ Jederzeit speichern
- – Nur spärliche Hintergrundinfos

Arcade's Greatest Hits: The Atari Collection 2

Hersteller:	Midway/GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	50

Spielspaß:  65

<u>Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger</u>

Hugo XL

Die brave Hugoline wird mitsamt ihrer drei Kinder von der bösen Hexana (was mag nur deren Beruf sein?) entführt. Wie gut, daß es Ehemann Hugo gibt: Der macht sich auf, seine Anverwandten durch »Hugo XLs« sieben Level herauszupauken. Dazu springt er wie im Klassiker »Frogger« über schwimmende Baumstämme und Schluchten, weicht unter Wasser Fischen und mit der Draisine Zügen, in der Luft Gewitterwolken und Bomben, mit dem Skateboard Bibern und Steinen und im Wald gemeinen Bärenfallen aus.



Ganz schön knapp: Fast wäre der lustige Hugo vom Zug zermalmt worden. (320x240)

Genial: Die Steuerung ist in allen sieben Leveln identisch, blitzschnell lernen Sie, den lustigen Troll mit den Richtungstasten zu steuern. Springt er mal in einen Abgrund oder einen Fluß, macht das gar nichts: Mit einem drolligen Video meldet er sich stehaufmännchengleich zurück. Wer wollte diese putzigen Filmchen schon mit der Leertaste abbrechen? (ra)

Roland Austinat ★

Was für ein Feuerwerk an gewitzten Ideen brennt ITE Media hier ab: Die lustigen Späße des knuddeligen Trolls versammeln alt und jung vor dem Monitor wie in alten Zeiten Omas Märchenstunde die Familie vor dem Kachelofen zusammenkommen ließ. Wen könnte es da stören, daß das Spielprinzip so schlicht wie die Grafik ist, die an goldene 64er Tage erinnert?

Hugo XL wäre ob seiner beinahe intuitiv zu nennenden Steuerung ideal für einen Einsatz im Fernsehen geeignet, präsentiert von einer netten Moderatorin. Und der kleine Hugo ließe sich mit den Telefontasten mindestens genauso gut steuern.

- \+ Schult das Reaktionsvermögen
- – Hugo nervt
- – Moderatorin fehlt



Hugo XL

Hersteller:	ITE Media/NBG Verlag
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	2 (hintereinander an einem PC)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	30	Sound:	40
Einstieg:	100	Komplexität:	10
Steuerung:	50	Multi-Player:	30

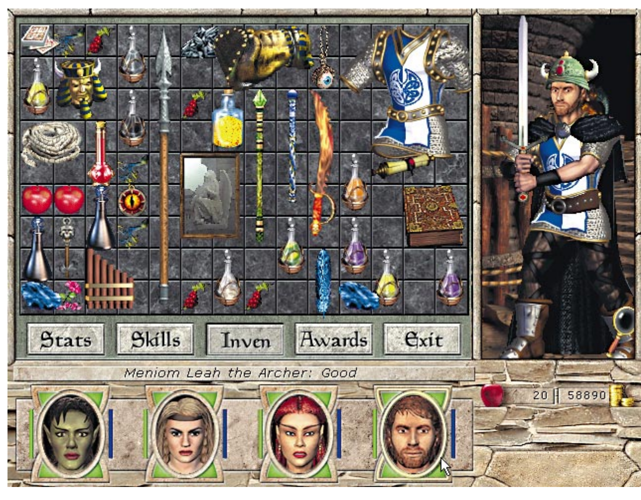
Spielspaß:  14

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

Might and Magic 7

For Blood and Honour

»Baldur`s Gate« demonstrierte vor kurzem recht eindrucksvoll, daß Nachrufe auf das etwas dahinkränkelnde Rollenspielgenre verfrüht waren. Auch mit diesem Fantasy-Epos klassischer Strickart erlebt das bereits totgesagte Genre einen hochwillkommenen zweiten Frühling.



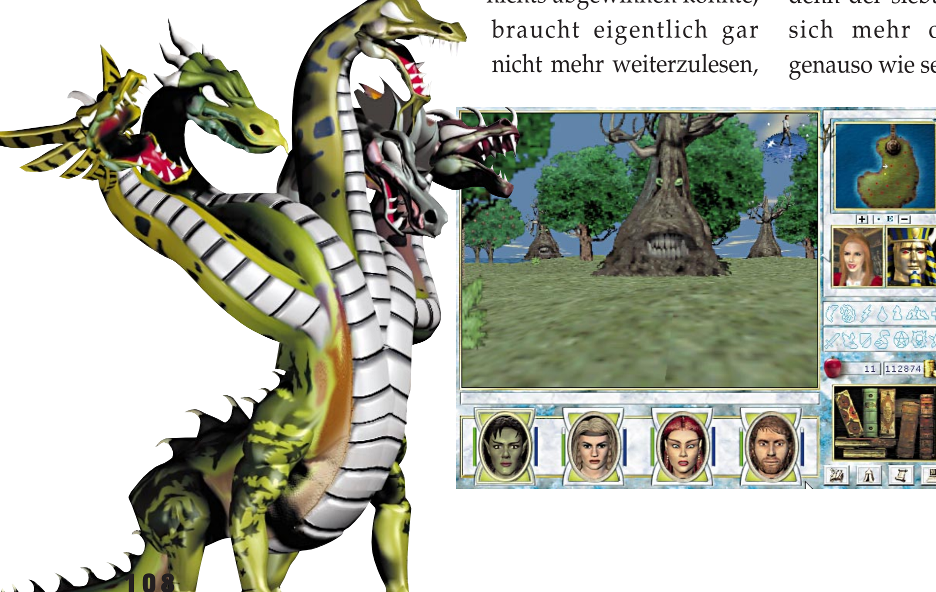
An Tragkraft mangelt es den Helden nicht, wohl aber an Platz in ihrem Inventar.

Seit nunmehr 13 Jahren begeistert das »Might and Magic«-Universum eine eingeschworene Fangemeinde. Ihre Faszination bezieht die altehrwürdige Rollenspielserie seit jeher weniger aus der eher bescheidenen Präsentation. Vielmehr lebt die von Genrevettern wie »Wizardry« und »Ultima« inspirierte Fantasywelt von einem ausgeklügelten Kampf- und Magiesystem sowie dem Umstand, daß hier stets erfreulich wenig gelabert, aber dafür um so mehr gekämpft und gewandert wird.

Während zwischen »Might and Magic 5« und dem im letzten Jahr veröffentlichten »Might and Magic 6« immerhin noch vier Jahre Entwicklungszeit lagen, erscheint dessen Nachfolger »Might and Magic 7« bereits nach einigen Monaten Wartezeit. Nur Berufsoptimisten erwarten da großartige Änderungen, und wer bereits dem sechsten Teil nichts abgewinnen konnte, braucht eigentlich gar nicht mehr weiterzulesen, denn der siebte Streich spielt sich mehr oder weniger genauso wie sein Vorgänger – und trotz der neu hinzugekommenen 3D-Kartenunterstützung hat sich auch optisch nicht allzuviel geändert. Auf akustischer Seite erklingt zartbesaitete Filigranmusik samt einer Prise Sprachausgabe, der Löwenanteil der Soundeffekte wurde dagegen von Teil sechs übernommen.



Das entzückende Archomage-Kartenspiel gehört zu den originellsten Neuerungen.



Eine kleine Tolkien-Anleihe: Die aggressiven Baummonster mögen es überhaupt nicht, wenn man sie in ihrer Ruhe stört. (Direct3D)

Gut gegen Böse

Immerhin hat man sich eine neue und vom strategischen Ableger »Heroes of Might and

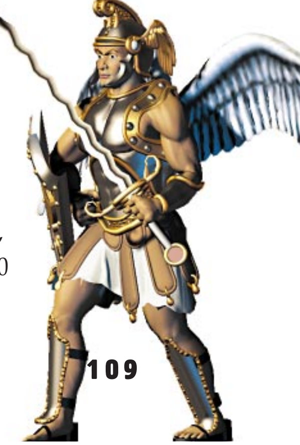
1. Hauptbildschirm mit zwei angreifenden Untoten.
2. Auf dem Boden herumliegende Goldschätze.
3. Dank des aktiven Zauberspruchs Magisches Auge werden Geheimtüren rot angezeigt.
4. Geschlossene Türen lassen sich in aller Regel mit einem simplen Mausklick öffnen.
5. Die Hand steht für den aktiven Rundenmodus, per Returntaste kann jederzeit zur Echtzeit zurückgeschaltet werden.
6. Die anklickbaren Heldenportraits. Die grüne Säule steht für Lebens-, die blaue für magische Energie. Der gelb umrahmte Recke rechts außen macht den nächsten Zug.
7. Die zoombare Übersichtskarte, blaue Punkte repräsentieren Schätze, rote die Feinde.
8. Fackel und Pendel verweisen auf die häufig benötigten und derzeit aktiven Sprüche Fackellicht und Magisches Auge.
9. NPCs und Questfiguren, die momentan die Gruppe begleiten, prangen als anklickbare Portraits in diesem scrollbaren Fenster.
10. Zauber, welche für die gesamte Truppe gelten, werden hier angezeigt. Die aktivierten Schwert- und Schildsymbole stehen für die Sprüche Heldentum und Schildschutz.
11. Geldvorrat und Anzahl der in Äpfeln gemessenen Nahrung, pro Nachtruhe werden ein bis zwei Äpfel verzehrt.
12. In diesen Büchern werden Quests, Landkarten sowie wichtige Hinweise etwa über den Wohnort von Lehrern oder die Auswirkungen magischer Tränke automatisch verzeichnet.
13. Über diese Icons aktivieren Sie die Zauberbücher und begeben sich zur Nachtruhe.
14. Die himmelblaue Menüumrahmung bekommen Sie nur, wenn Sie die gute Seite gewählt haben.

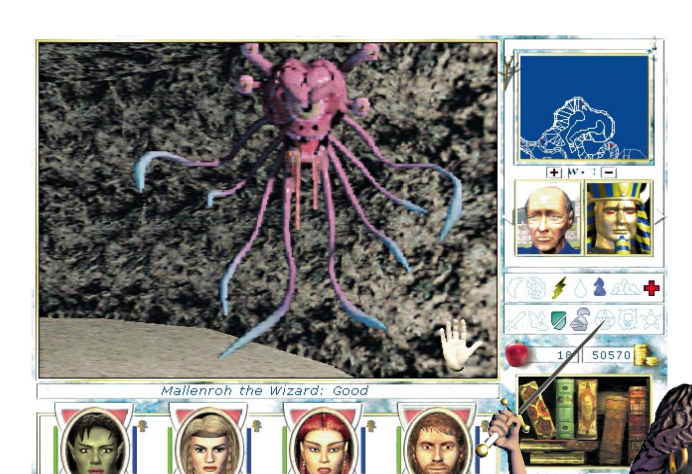
Magic 3« inspirierte Hintergrundgeschichte einfallen lassen. Im Fantasyreich Erathia liegen sich die Menschen und die Elfen in den Haaren, Sie selber regieren nach einer einführenden Quest ein kleines Herzogtum, das genau zwischen den beiden Völkern liegt. Ob Sie sich während der ersten Aufträge auf die Seite der Menschen oder der Elfen schlagen, ist storytechnisch ziemlich egal, der wichtige Dreh- und Angelpunkt kommt erst viel später, wenn Sie sich für die dunkle oder die helle Seite der Macht entscheiden. Dies führt zu jeweils unterschiedlichen Gegnern, Zaubersprüchen, Aufträgen und sogar einer eigenen Menüoberfläche.

Nach der Charaktergenerierung (siehe Extrakasten) landen Sie unversehens in der 3D-Welt Erathias. Die besteht aus einem runden Dutzend einzelner Landstriche und ungezählten Dungeons, die jeweils einzeln und komplett in den Speicher geladen werden und sowohl optisch als auch spieltechnisch sehr unterschiedlich sind. So bereisen Sie wüstenartige, gebirgige, verschneite und mit Inseln übersäte Gegenden, in denen sich zahllose Vertreter der rund 200 Monstergattungen verlustieren. Die Gegnerstärke variiert deutlich von Gebiet zu Gebiet, so daß Sie einige Landstriche und Kerker gleich zu Anfang in Angriff nehmen können, andere dagegen besser solange aufsparen, bis Ihre Pflaumentruppe zu Kräften gekommen ist.

Auf Schusters Rappen

Während Ihrer Wanderungen werden Sie in zahlreichen Ansiedlungen Halt machen, um dort rund 100





Auch dieses Todesauge entstammt der Welt von Heroes of Might and Magic 3. (Direct3D)

Aufträge entgegenzunehmen. Nur einige davon müssen Sie wirklich lösen, damit die Rahmenhandlung voranschreitet, für die anderen gibt es entweder eine pekuniäre Belohnung, eine Beförderung oder aber einen wertvollen Gegenstand. Ausführliche Gespräche bilden die Ausnahme, meistens beschränken sich die Labereien auf ein oder zwei anklickbare Sätze. Maximal zwei NPCs dürfen Sie zeitgleich in Ihre Gemeinschaft aufnehmen. Gegen ein prozentuales finanzielles Scherflein steigern Sie so etwa einzelne Fähigkeiten wie die Kampfkraft.

Sämtliche Aufträge sowie Informationen beispielsweise über den Wohnort wichtiger Personen werden automatisch in Ihrem Tagebuch verzeichnet. Aufgrund der vielen kleinen Handlungsstränge und Hinweise ist dies eine sehr nützliche Sache, zumal dort auch Erkenntnisse über Heiltränke und erkundete Landkartenstücke abgelegt werden.

Da Sie dort jedoch keine eigenen Eintragungen vornehmen dürfen und es den Hinweisen an Präzision mangelt, werden Sie nicht umhin kommen, viele Städte Haus für Haus abzuklappern, um etwa einem Lehrer einen Wiederholungsbesuch abzustatten.

Fast wie im richtigen Leben gehören auch im Fantasyreich Erathia die 13 Gastwirtschaften zu den wichtigsten Örtlichkeiten. Vor allem dort ergänzen Sie Ihre Nahrungsmittel, und die benötigen Sie, um nach einem bestandenen Kampf via Schönheitsschlaf wieder zu Kräften zu kommen. Darüber hinaus hat Entwickler 3DO eine knuffige kleine Kneipenquest ersonnen. In jedem der Gasthäuser müssen Sie eine Partie »Archomage« gewinnen. Dabei handelt es sich um eine originelle Variante des beliebten Kartenspiels Trading Cards.



An wichtigen Orten gammeln stets ganze Heerscharen an Monstern herum. (Direct3D)

Das Automapping ist verbesserungswürdig, denn es legt sämtliche Stockwerke eines Dungeons übereinander. (Direct3D)

Das Kampfsystem

Das Gelände durchwandern Sie in Echtzeit, dagegen können Sie während der Kämpfe jederzeit in den Rundenmodus schalten. Sinnvoll ist dies insbesondere bei stärkeren Feinden – zumal dort neuerdings nach jeder Runde auch eine kleine Bewegung, etwa ein Schritt zurück, zwischengeschaltet wird. Die Basis-Geschwindigkeit der Kontrahenten entscheidet darüber, wie oft und in welcher Reihenfolge die einzelnen Figuren zuschlagen dürfen.

Mit allzu hoher künstlicher Intelligenz wurden die Monster nicht gerade ausgestattet, mangelnde Geisteskraft machen sie aber durch Stärke und/oder schiere Übermacht mehr als wett. Manchmal stürmen über 20 Gegner von allen Seiten auf Sie ein und ergreifen erst zu Tode verwundet die Flucht, um dann eine leichte Beute für Ihre Bogenschützen zu werden. Letztgenannte Fähigkeit möglichst bei allen vier Charakteren auszubilden lohnt sich in jedem Fall, denn gerade die leichteren Gegner lassen sich oftmals schon aus der Entfernung mit einigen gezielten Schüssen flachlegen. Neuerdings greifen auch die Bewohner Erathias in das Geschehen ein. Wer Unterstützung braucht, sollte einfach einige Monster in eine Stadt locken, wo sie dann von der Stadtwache angegriffen werden.



So eine Horde Trolle läßt sich mit einem simplen Feuerball kaum stoppen. (Direct3D)



Klüger ist es, die tumben Gesellen mit einem Berserkerspruch dazu zu bringen, sich gegenseitig anzugreifen. (Direct3D)



Viele Städte werden von mächtigen Wesen wie diesem Wassermagier beschützt. (Direct3D)



Im Softwaremodus wirkt die gleiche Szenerie nur unwesentlich häßlicher. (Software)



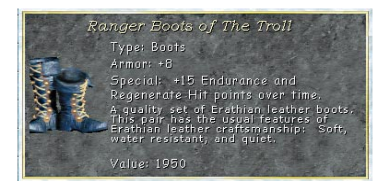
Nachdem Sie sich für die gute Seite entschieden haben, schließen Elfen und Menschen in einer der wenigen Zwischensequenzen einen Pakt gegen das Böse.

Magische Schulung

Magie nimmt bei Might and Magic immer eine Schlüsselrolle ein, daher sollten Sie mindestens zwei Ihrer Recken entsprechend ausbilden. Insgesamt existieren neun Zauberschulen. Die insbesondere für Hexer geeigneten vier Elementmagien Feuer, Erde, Luft und Wasser enthalten sehr starke Angriffssprüche. Ideal für Druiden sind dagegen die drei auf Schutz- und Heilzauber spezialisierten Geistesschulen Körper, Geist und Spirituelle Magie. Für jeden dieser Bereiche sind elf Zaubersprüche reserviert, allerdings dürfen nur Meister und Großmeister die stärksten Sprüche klopfen. Jeder ausgesprochene Spruch kostet magische Energie, diese läßt sich durch Tränke oder eine kleine Rast sehr einfach regenerieren. Die allermeisten Zaubersprüche wie etwa Feuerball, Giftheilung oder Wasserwandeln kennt man übrigens bereits vom Vorgänger. Neben diesen sieben Standard-Zauberschulen gibt es noch die dunkle und die lichte Magie. Nur sehr erfahrene Zauberer sind in der Lage, diese stärksten magischen Bereiche anzuzapfen. Welche dieser beiden Meisterschulen Sie erlernen dürfen, hängt davon ab, ob Sie sich für die dunkle oder die lichte Seite entschieden haben.

Schatzsucher

Ungefähr die Hälfte der Zeit werden Sie unter Tage herumwandern, und gerade hier treffen Sie auf unzählige Ungeheuer von der schwächlichen Ratte bis hin zum übermächtigen Drachen. Ein Großteil der 26 neuen Monstergattungen (Todesaugen, Behemoths,



Sehr viele Gegenstände verfügen über eine wertsteigernde Spezial-Verzauberung.

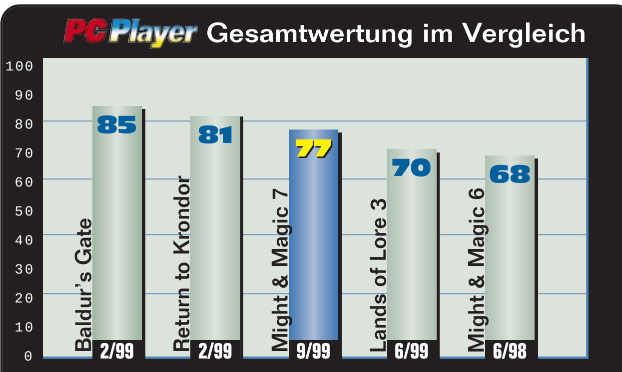
Charakterliche Eignung

Der anfänglichen Charaktergenerierung kommt eine Schlüsselrolle zu. Fehler, die hier gemacht werden, lassen sich später nur noch schwer oder gar nicht mehr korrigieren. Anders als beim auf menschliche Charaktere beschränkten Vorgänger rekrutieren Sie Ihr Personal aus den vier Rassen Elfen, Menschen, Zwerge und Goblins. Jeder Held hat sieben Eigenschaften wie Kraft, Intellekt oder Präzision, deren Anfangswert sehr von der Rasse abhängt. Aus diesem Grund sind die tumben, aber starken Goblins von Natur aus bessere Nahkämpfer als die Elfen, die dafür ideale Magier und Bogenschützen darstellen. Statt wie vormals sechs gibt es nun neun Charakterklassen, neben den bereits bekannten wie Druide, Ritter oder Paladin sind nun auch Mönch, Dieb und Waldläufer mit von der Partie. Während der Partiezusammenstellung sollten Sie unbedingt einen Blick in das vorbildliche Handbuch werfen. Denn jede Charakterklasse hat bestimmte Beschränkungen, so wird aus einem Hexer nie ein begabter Nahkämpfer, und wer seinen Bogenschützen zum Fallenentschärfer ausbildet, dem werden die explodierenden Truhen nur so um die Ohren fliegen.



Sämtliche Zaubersprüche werden einmal erlernt und lassen sich dann – genügend magische Energie vorausgesetzt – beliebig oft über das Zauberbuch aufrufen. (Direct3D)

Jede Fähigkeit wie etwa das Tragen von Dolchen oder Lederrüstungen muß von den einzelnen Charakteren kostenpflichtig erlernt werden. Dies geschieht durch zahlreiche über das Land verstreute Lehrer, die sich jeweils auf eine Ausbildung, etwa den Schwertkampf oder die Luftmagie, spezialisiert haben. Jede dieser erworbenen Fähigkeiten läßt sich nach einem einfachen System verbessern: Jede Steigerung kostet genauso viele Punkte wie die Höhe der anvisierten Stufe. Um also einen Nahkämpfer der Stufe drei zu befördern, benötigen Sie vier Punkte. Darüber hinaus läßt sich jede Eigenschaft noch um drei Klassen (Experte, Meister und Großmeister) steigern, so wird dann etwa die maximal erreichbare Schadenshöhe eines Schwerthiebs verdoppelt oder gar verdreifacht.



Seinen überraschenden Erfolg verdankt das optisch ansprechende Baldur's Gate dem beliebten AD&D-Regelsystem, darüber hinaus sorgen dort austauschbare Partiemitglieder für Abwechslung. Das kurzweilige Return to Krondor lebt von seiner vom Kultautor Raymond Feist erdachten Hintergrundgeschichte. Might & Magic 7 punktet mit vielen spannenden Kämpfen, einem ausgeklügelten Magiesystem und erfreulich wenig Wortballast. Das enttäuschende Lands of Lore 3 konnte die hohe Erwartungshaltung weder optisch noch spieltechnisch erfüllen. Und Might & Magic 6 verschreckte die Fans mit einer grobpixeligen Optik und einer dilettantischen Eindeutschung.



Sollten Sie sich für die dunkle Seite entscheiden, bekommen Sie eine dustere Menüumrahmung. (Direct3D)

Bäume, Hydras und mehr) entstammen übrigens dem Namensvetter Heroes of Might and Magic 3. Gemeuchelte Gegner (siehe Extrakasten) werden um Ihre Hinterlassenschaft gebracht, meistens ist dies etwas Geld nebst einigen Rüstungsteilen und Waffen. Wie überhaupt das gesamte Land übersät ist von herumgammelnden Schatzkisten, Goldhaufen, Heilpflanzen und Rüstungsteilen. Wenn Sie nach geraumer Zeit ein bereits abgegrastes und von Monstern befreites Gebiet erneut betreten, könnte durchaus eine frische Schar Ungeheuer auftauchen, und die geplünderten Schatzkisten sind dann plötzlich wieder randvoll mit nützlichen Utensilien.

Jeder Ihrer Helden verfügt über unbegrenzte Tragkraft und einen eigenen Rucksack. Allerdings werden Sie aufgrund der zahllosen Fundstücke sehr schnell mit Platzproblemen konfrontiert. Da bleibt nur der Gang zum nächsten Händler, um das überflüssige Zeug zu versilbern. Das Gold wird anschließend für den Ankauf von Zaubersprüchen, Waffen, Rüstungen, Heiltränken und Charaktersteigerungen verpraßt. Und wohl dem, der einen begabten Händler in seinen Reihen weiß, denn er erzielt und bekommt weitaus bessere Preise als ein unbedarfter Anfänger.

Über und unter Tage erhalten Sie Hilfestellung in Gestalt von zwei zoombaren Automaps. Oben rechts im Bild prangt eine kleine Nachtansichtskarte, per Tagebuch ist das gesamte bereits erforschte Gebiet einsehbar. Beide haben allerdings einen gewichtigen Nachteil, der bereits beim Vorgänger genervt hat: Sämtliche Level eines Kerkers werden übereinandergelegt, bei einem mehrstöckigen Dungeon läßt sich dadurch kaum erahnen, welche der Linien und Gänge nun zu welchem Stockwerk gehören. Fast genauso tödlich wie die teils zauberisch begabten Monster sind Kerker-Fallen, dazu gehören unter anderem aus den Wänden schießende Blitze oder explodierende Schatztruhen. Aber in Erathia gibt es ein Leben nach dem Tod, denn sollte einer Ihrer Helden seine Mission verfrüht beenden, kann er in einem Tempel gegen Bezahlung wiedererweckt werden. Gibt dagegen die ganze Partie den Löffel ab, wird diese automatisch wiederbelebt und zu Ihrer Grafschaft zurückteleportiert – da sage noch einer, daheim sterben die Leut'. **(md)**



Die allermeisten Gebäude sind betretbar. In diesem Kräuterladen werden magische Tränke und Gegenstände gehandelt.

Fakten

Might and Magic 7

- 3D-Welt
- Vier Heldenrassen
- Neun Heldenklassen
- Vierköpfige feste Partie
- 200 Monstersorten
- Neun Zauberschulen
- Circa 100 Zaubersprüche
- Rund 100 Quests
- Kämpfe wahlweise rundenbasiert oder in Echtzeit

Might and Magic 7 – For Blood and Honour

Hersteller:	3DO/Ubi Soft
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/300, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 77

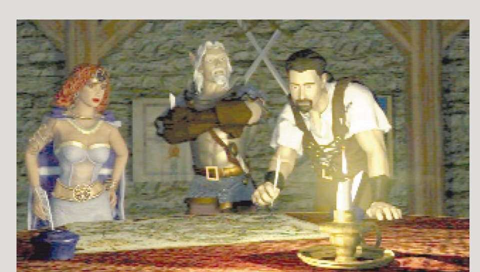
Meinungen zu Might and Magic 7

Manfred Duy ★★★★

+ Spannende Kämpfe
+ Ausgeklügelte Charaktersteigerung
+ Prima bedienbar
+ Einsteigerfreundlich
+ Wenig Wortballast

Nicht erst seit Ötzi, dem Alpenfrosti, weiß man, daß der Mensch seit alters her ein Jäger und Sammler ist. So gesehen kommt Might and Magic 7 meinen Erbanlagen sehr entgegen, denn Kämpfe und Schätze findet man hier im Überfluß. Genau wie bei Heroes of Might and Magic 3 freue ich mich wie ein Hexenmeister, wenn ich eine neue Zauberwaffe, ein magisches Artefakt oder eine wohlgefüllte Schatzkiste erspähe. Neben dieser Sammlerwut schlagen mich aber auch die variantenreichen Kämpfe in ihren Bann. Jeder kann seine eigene Taktik erfolgreich zur Anwendung bringen. Ich selber setze auf magische Kräfte, Haudrauf Udo dagegen ist der geborene Nahkämpfer, Action-Fans wiederum bringen den Feind vornehmlich per Fernwaffe zur Strecke. Die geniale Methode des Charaktersteigerns und das magische System gehören für mich sowieso mit zum Besten, was das Genre zu bieten hat. Gerade in Anbetracht der vielen Quests gibt's zudem ein Sonderlob dafür, daß mir nicht jeder Dahergelaufene seine Lebensgeschichte aufhalst.

> »Kommt meinen Erbanlagen sehr entgegen.«



Um eine Rüge kommt Might and Magic 7 jedoch nicht umhin, denn aus der 3D-Kartenunterstützung hätte man mehr machen müssen. So schauen die grobschlächtig konturierten Berge aus wie aus Polygonien, die pixeligen Charaktere wirken zweidimensional und die Licht- und Soundeffekte hausbacken. Einen tadelnden Eintrag bekommt auch das Tagebuch: Da sich das Automatik-Protokoll auf dürftigste Informationen beschränkt und keinerlei eigene Einträge zuläßt, latsche ich ein ums andere Mal dieselben Häuser ab, um bestimmte Personen erneut aufzusuchen.

− Gleicht dem Vorgänger zu sehr
− Schwache Präsentation
− Unpräzises Tagebuch

Roland Austinat ★★★

+ Große Spielwelt
+ Wahlweise Runden- oder Echtzeit-Kämpfe
+ Kartenspiel im Spiel

Seit knapp zwei Wochen spielen Manfred und Udo in jeder freien Minute Might and Magic 7. Hmm, sollte das auch was für mich sein? Mal sehen: Schon die Charaktergenerierung schreckt ab: Grundeigenschaften wie »Rüstungen tragen« müssen extra erworben werden, eine Flut schlecht kommentierter Fähigkeiten füllt den Bildschirm. Die Spielgrafik wirkt trotz 3D-Karten-Unterstützung altbacken und abschreckend wie ein 3D-Shooter-Frühwerk, Dialoge und Automapping sind ein schlechter Witz. Sammeln und Monster plätten beherrschen das Geschehen, auch wenn ich die zweite Spielhälfte wahlweise einmal als Guter und einmal als Böser angehen kann.

> »Artet in unbezahlte Arbeit aus.«

Nur – so lange halte ich nicht durch. Zu mühsam gestaltet sich das Hochpäppeln der Figuren, zu wenig zieht's mich in die Spielwelt hinein. Mein Fazit: Will ich grafische Fulminanz, spiele ich Baldur's Gate, sollen es epische Story-Wendungen sein, das geniale Final Fantasy 7. Might and Magic 7 artet mir zu sehr in unbezahlte Arbeit aus.

− Zwei Worte: die Grafik
− Umständliche Charaktergenerierung
− Unübersichtlichkeit durch Quest-Flut

Udo Hoffmann ★★★★

+ Durchdachtes Charaktersystem
+ Nur noch ein Dungeon ...
+ Viel Masse

Dieser siebte Teil ist in vielerlei Hinsicht ein starkes Stück – positiv wie negativ. Die vielen Ausrüstungsgegenstände und das verbesserte Skillsystem erzeugen den altbekannten Diablo-Effekt; nur noch einen Dungeon besuchen. Endlich gibt es eine weitgehend zusammenhängende Geschichte. Und das kompakte Erathia erscheint nun wesentlich übersichtlicher und realer als früher, in jeder Stadt sehen die Wachen jetzt anders aus und helfen mir sogar im Kampf gegen Monster. Aaaber die Aufmachung: Ein 3D-Shooter, der es wagen würde, eine derartige Engine anzubieten, würde sofort auf dem nächsten Scheiterhaufen wegen schwerer Grafik-Häresie verbrannt. Kann 3DO nicht besser programmieren oder meint man dort nur, daß Rollenspieler so anspruchslos sind? Mit zunehmender Spieldauer regt das im Grunde immer noch denkbar simple Spielsystem außerdem immer weniger an. In Höhle rein, alle Monster plätten, Belohnung einsacken, nächster Auftrag. So geht's auf Dauer nicht. Wer sich aber an der Grafik nicht stört, erwirbt ein Hack-and-slay-Rollenspiel alter Schule, das zudem durch die Verweise zur Strategiespielserie Heroes of Might and Magic auf ungewöhnlich gut ausgearbeitete Monster und Hintergrundinformationen zurückgreifen kann.

> »Hack-and-slay alter Schule.«

− Grafik, nun ja ...
− Auf Dauer wenig Abwechslung

Streitgespräch: Might & Magic 7 vs. Baldur's Gate



Mächtig Baldur, oder was?



Die altehrwürdige M&M-Serie in Ehren, aber um den aktuellen Rollenspielkönig »Baldur's Gate« vom Thron zu stoßen, fehlte dann doch so einiges. Manfred »Might and Magic 7« Duy focht dennoch mit Udo »Baldur's Gate« Hoffmann einen harten Strauß aus.

Manfred: Ich muß zugeben, daß Might and Magic 7 ein paar Schwächen besitzt. Dennoch ziehe ich es Baldur's Gate bei weitem vor.

Udo: Sehr gelungener Einstieg – aus Sympathie mit dem leicht Zurückgebliebenen?

Manfred: Papperlapapp! M&M 7 bietet ein leicht zugängliches Rollenspielsystem, eine Menge Finessen sind obendrein dabei. Wer will, wählt sich zwei Kämpfer, einen Priester und einen Zauberer und kann sich sofort ins Getümmel stürzen. Profis dagegen feilen stundenlang an ihrer Partie, ringen hart darum, jeden Magiebereich abzudecken und werden mit ausgewogenen Charakteren oder einer Spezialistentruppe belohnt.

Udo: Und wo ist da der große Vorteil gegenüber Baldur's Gate?

Manfred: Dessen antiquiertes Charaktersystem stößt mich ab! Bis ich erst einmal dahinterkam, daß man möglichst vor jeder Charaktersteigerung abspeichern sollte, um auch ja die maximalen Trefferpunkte zu bekommen, war es schon zu spät – und das kann ja wohl kaum Sinn der Sache sein. Auf Stufe sieben hatte mein Dieb mickrige 30 TP, seinen Genossen ging es nicht viel besser, und das Weiterspielen war fast unmöglich. Und aufgestiegen sind meine Leute sowieso bloß alle Jubeljahre. M&M 7 verfügt da über weitaus mehr und auch eingängigere Varianten.

Sarevok aus Baldur's Gate; ein grimmiger Bursche.

Udo: Manfred, Manfred, ich hoffe, Du weißt, was Du da so massiv kritisierst. Das älteste Rollenspielsystem überhaupt, die AD&D-Regeln, ist seit über 20 Jahren immer wieder verbessert und an die Wünsche der Spieler angepaßt worden. Dieses System, das Baldur's Gate 1:1 übernimmt, ist alles andere als unausgewogen. Etwas Einarbeitung in die Regeln schadet natürlich nicht – ich als alter Pen-and-paper-Mann habe mich aber sofort wie zu Hause gefühlt. Daß man so selten aufsteigt, ist ein Vorteil – jede Charakterverbesserung ist ein Großereignis.

Manfred: Das leider viel zu selten eintritt, spätestens bei Stufe sieben oder acht ist dann Schluß.

Udo: Die Unterschiede sind vielleicht nicht so offensichtlich wie bei M&M 7, wo man noch Skillpunkte verwalten muß. Eine Erhöhung von Stufe eins auf zwei wirkt sich im Spiel aber dennoch deutlicher aus als fünf Stufen Aufstieg bei M&M 7. Und Magier fiebern dem Levelaufstieg förmlich entgegen, da sie nur so neue Zaubersprüche lernen können. Und was ist mit der romanwürdigen Hintergrundgeschichte von BG, seiner individuellen, schicken Gebäudegrafik und dem raffinierten Kampfsystem – da wollen wir bei MM7 mal lieber gnädig unsere Augen schließen.

Manfred: Dafür gibt es bei Baldur viel zuwenig Magie. Dort muß mein Zauberer nach einem lausigen magischen Pfeil erst mal einen Erholungsschlaf einlegen. Ein gutes Rollenspiel lebt aber vor allem von der Magie – wenn ich nur mit Schwert und Bogen kämpfe, kann ich ja gleich einen 3D-Action-Shooter zocken. Außerdem bin ich ein Freund der Ich-Perspektive. Bei der Baldur-Perspektive fühle ich mich immer ein bißchen als ein ausgegrenzter Betrachter meiner Gruppe. Weiterer Vorteil der Ich-Perspektive: Dort gibt es keine Probleme mit der Wegfindung, und die hat mich bei Baldur in den Wahnsinn getrieben.

Udo: Das stimmt nur teilweise, denn mit der Zusatz-CD wurde das Wegfindesystem von Baldur erheblich verbessert. Davon mal abgesehen ist es für mich kein Problem, mich in eine 3D-Figur hineinzudenken. Die unterschiedlichen Rüstungen meiner Figuren zum Beispiel kommen so besser zur Geltung. Und wie nett sind die Beziehungen zwischen meinen Mitgliedern, die sich unterhalten, Freunde haben, gelegentlich meine Partie verlassen (später treffe ich sie vielleicht wieder) und eine Hintergrundstory besitzen. Bringt das nicht viel mehr Persönlichkeit ins Spiel als eine schnöde Ich-Perspektive?

Manfred: Laß gut sein, Udo. Die Spiele sind so unterschiedlich, wir werden wohl kaum auf einen gemeinsamen Nenner kommen.

(uh/md)

Aber auch dieser Behemoth aus Might and Magic 7 hat immer brav den Teller leer gegessen.

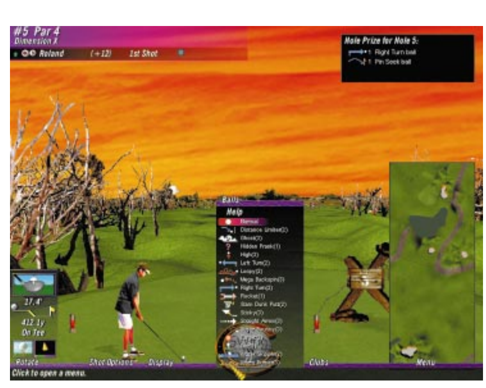
Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Links Extreme

Willkommen bei der PC-Player-Berufsberatung. Heute ein Angebot für arbeitslose Terroristen: Werden Sie Golf-Caddy bei »Links Extreme«.

Schon seit den 80ern steht der Name Access Software für gediegene Golfkost, die durch grafische Opulenz und eine Unmenge an Zusatzkursen weit unter Par liegt. Unlängst verkaufte die Carver-Sippe ihr Familienunternehmen an Microsoft, doch wer denkt, daß nun alles noch einen Tick seriöser abgeht, hat sich getäuscht. »Links Extreme« ist ein in jeder Hinsicht ungewöhnliches Erlebnis.

Das fängt schon beim Video-Intro an, das EA Sports' heroische Vorspänne mit Rockmusik und zwei Golfwagen-Rabauken, die alte Omas und Opas umfahren, gekonnt auf die Schippe nimmt. Weiter geht es mit den durchaus ungewöhnlichen Spielmodi: »Extreme Ball« präsentiert Raketen-, Super-Hüpf- und noch ein paar andere schräge Bälle, die der jeweils erste Einlocher gewinnt. Wie wäre es mit »Poison«? Hier zielen Sie nicht nur aufs Green, sondern auch auf Ihre Gegner. Zu lasch? O.k.: Im »Deathmatch«-Modus interessiert das Kurs-Design nur am Rande: Hier müssen Sie so viele Löcher wie möglich überleben, denn die Kollegen schlagen jetzt Spezialbälle wie Haubitze, 13-Pfünder, Frag-Bomben und Granaten. Bei einem Treffer der Dicken Berta bleibt kein Auge trocken – sie fegt selbst einen zuschauenden Blues-Gitarristen hinweg. Naturgemäß am ödesten ist das klassische Stroke-Spiel, bei dem Sie ganz normal versuchen, unter Par zu bleiben.



Golfkrieg: In Shorts bestaunen Sie brennende Häuser und abstürzende Flugzeuge. (800x600)

Mojo-Bay, ein Voodoo-Kurs in der Karibik (18 Löcher), und Dimension X, ein Neun-Loch-Zeitsprung auf ein Schlachtfeld des Ersten Weltkriegs inklusive Soldaten-Spieler, wetteifern um Ihre Gunst. Die schon aus »Links LS 1999« bekannten Steuerungsmethoden wurden um einen 1-Klick-Schlag ergänzt, bei dem der Mausklick die Entfernung festlegt. Dafür sparte Access deutlich bei den Kameraperspektiven, die Grafik ist sogar schlechter als beim indirekten Vorgänger.

Alleine wird die Golferei schnell langweilig: Computergegner spielen immer perfekt – so gut wie nie geht ein Schlag daneben. Haben Sie alle Spezialbälle gesehen, sind einenhalb Kurse ein bissl wenig – da hilft auch die Demolition Driving Range nichts, in der Sie wie in einem indizierten 80er-Jahre-Hit von Access Golfwagen, Armadillos, Ballone und andere Störenfriede anvisieren und eliminieren. (ra)



Mix'n'Mojo: Viel schöner als an diesem Loch wird die Mojo-Bay nicht mehr. (800x600)

Roland Austinat ★★★★

Als ich zum ersten Mal von Access' Anarcho-Golfvariante hörte, war ich mächtig gespannt. Handgranaten und Deathmatches auf dem grünen Rasen? Das ist doch mal was Neues. Stimmt zwar, doch grafisch und spielerisch kann mich Links Extreme nicht überzeugen.

Klar, es macht schon eine Weile Spaß, die Spezialbälle und Explosivgeschosse auszutesten, doch hat man die alle mal gesehen, bleiben eineinhalb grafisch recht unscheinbare Golfkurse, die allenfalls im Mehrspieler-Modus für ein wenig Freude sorgen. Da reißen selbst Gags wie sprechende Totenschädel, herumtorkelnde Zombies und abstürzende Flugzeuge die Laune nicht dauerhaft herum – und die Driving Range ist eine nette Idee, doch so gehaltarm wie Access' noch immer indizierte Baller-Frühwerke für den C64. Schade.

- ➕ Golf-Deathmatches
- ➕ Herausfordernd schwer
- ➕ Witzige Grundidee ...
- ➖ ... die sich schnell totläuft
- ➖ Präsentation

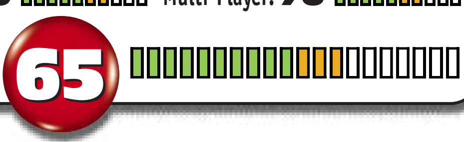
Links Extreme

Hersteller:	Access Software/Microsoft
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	2 (Nullmodem, Modem) bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	–
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/233, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß:



Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Force 21

Die Chinesen kommen – ganz modern mit Raketenwerfern und in echtem 3D. Auf taktischer Ebene wollen sie nach dem Willen von Tom Clancy ihre Kräfte mit Amerikanern und Kasachen messen.



Dieser Weltraumbahnhof muß von Ihnen zerstört werden. (Direct3D)

General Pulham ist fest entschlossen, nie wieder eine Frühlingsrolle anzurühren. Da hatte er sich jahrelang in der Offiziersmesse Reisgerichte in den Mund geschaufelt, seiner Frau zuliebe sogar Stäbchen ausprobiert, und dann passiert so etwas: Motorisierte Verbände der chinesischen Volksbefreiungsarmee überschreiten im Jahr 2015 die Grenze nach Kasachstan, um die dortigen Ölvorkommen zum Wohle der eigenen Autofahrer zu beschlagnahmen. Kenner ahnen es bereits – solch ein optimistisches Zukunftsszenario kann eigentlich nur den Gehirnwindungen des Bestsellerautors und Red-Storm-Bosses Tom Clancy entspringen. Wie bei seinen Büchern und der Anti-Terror-Simulation »Rainbow Six« legte er auch bei »Force 21« Wert auf sorgfältig recherchierte Details. Daher ließ er seine Mitarbeiter unter anderem Konzepte der amerikanischen Streitkräfte für die Kriegsführung im nächsten Jahrhundert auswerten. Das Resultat gleicht weitgehend dem derzeitigen Stand der Militärtechnik: Panzer und Kampfhubschrauber bilden das Rückgrat; hinzu kommen Fahrzeuge mit elektronischen Stör- und Peilgeräten. Auf Infanterie wurde von den Programmierern jedoch aus Gründen der Vereinfachung des Geschehens verzichtet. Statt dessen befehligt der Spieler mehrere Züge (Im amerikanischen Militärsprachgebrauch »Platoons« genannt) motorisierter Einheiten sowie bei einigen Einsätzen auch Helikopterstaffeln. Zahl und Ausstattung des militärischen Geräts stehen bei jeder Mission fest, doch kann der Spieler dessen Zusammenstellung zu einzelnen Platoons ändern. Zusätzlich darf er selbst Offiziere für die Einheiten berufen – was je nach Fähigkeit der eingeteilten Persönlichkeiten die Kampfkraft der Untergebenen verbessert. Zum Einsatz kommen neben chinesischen und amerikanischen Rüstungsgütern zusätzlich Typen aus russischer Produktion.



Vor Beginn einer Mission teilen Sie den Einheiten Kommandanten zu.

Im wilden Kasachstan

Der Spieler findet sich wahlweise auf chinesischer oder amerikanischer Seite wieder und muß sich in jeweils 15 grob zusammenhängenden Einsätzen bewähren. Dabei sind die Ziele höchst unterschiedlich und reichen von der Zerstörung einer Startrampe für Raumfahrzeuge über die Eskortierung des kasachischen Präsidenten bis hin zu größeren Panzerschlachten. Ein Befehl gilt immer für ein komplettes Platoon mit bis zu fünf Fahrzeugen. Diese lassen sich in verschiedenen Formationen anordnen und gegebenenfalls sogar tarnen oder mit Erdwällen befestigen. Allerdings verlieren die derart geschützten Truppen die so erlangten Vorteile, sobald sie sich wieder in Bewegung setzen. Sie können aber auch Einheiten nach Wahl verschiedenen Zügen zuweisen. Darüber hinaus lassen sich Minen in der Landschaft verstreuen oder von Pionieren Behelfs-



Anhand einer Übersichtskarte bereitet man sich auf eine Mission vor.



Ein Hubschrauberangriff auf Bodenziele. (Direct3D)



Im Gelände machen sich Höhenunterschiede taktisch bemerkbar. (Direct3D)

brücken schlagen. Unterstützende Luftschläge sind ebenfalls sehr hilfreich, um aus einer brenzligen Lage zu entwischen.

Hauptschauplatz ist die frei drehbare 3D-Umgebung, in der je nach Mission Straßen, Hügel, Flüsse und Siedlungen zu finden sind. Terrain macht sich deutlich bemerkbar und beeinflußt unter anderem die Geschwindigkeit, mit der sich die Untergebenen durch die Gegend quälen. Höhergelegene Standpunkte stellen eine Gefahr für jeden Angreifer dar und sollten daher unter eigene Kontrolle gebracht werden.

Zusätzlich gibt es eine strategische Karte, auf der die Bewegungen georteter Einheiten sowie die Höhenunterschiede akkurat wiedergegeben werden. Auf dieser Karte dürfen Sie komplexere Operationen planen und beispielsweise mit Wegpunkten ein gleichzeitiges Vorrücken von unterschiedlichen Seiten festlegen.

Unglücklicherweise sind wir beim Test auf technische Mängel gestoßen: Die Wegpunkte funktionierten nicht zufriedenstellend, und die Reaktion der Computergegner verblüffte mehrfach. So lies die K.I. ihre Panzer zwar meist rasch und feuern, doch gab es mehrfach Situationen, in denen sich die Geschütztürme selbst dann nicht rührten, als ein ganzes Platoon aus geringer Entfernung zerbröselt wurde. Im Mehrspieler-Modus stehen übrigens zehn Karten für bis zu vier Spieler zur Verfügung. **(tw)**

Fakten

Force 21

- ➡ Konfrontation China – USA im 21. Jahrhundert
- ➡ Zwei Kampagnen
- ➡ Insgesamt 30 Missionen
- ➡ Zehn Mehrspieler-Karten für bis zu vier Spieler
- ➡ Über 40 realistische Fahrzeugtypen
- ➡ Frei drehbare 3D-Landschaft
- ➡ Offiziere mit unterschiedlichen Fähigkeiten
- ➡ Truppen sind vorgegeben




Auf der strategischen Karte legen Sie Wegpunkte fest.

Thomas Werner ★★★★

Ich mag es, wenn Entwickler einmal neue Wege gehen, doch bezieht sich das hier nicht auf die grafische Präsentation: 3D-Landschaften sind ja inzwischen schon fast Standard, und tatsächlich ist die Darstellung zwar flott, doch insgesamt eher unspektakulär. Vielmehr verdient der Versuch, realitätsbezogene taktische Elemente einzufügen, ein lobendes Schulterklopfen. Der Spieler muß mit den vorgegebenen Kräften haushalten und kann nicht einfach Einheiten produzieren. Zudem spürt er meist schnell, wie effektiv die modernen Abwehrwaffen wirken und im Nu die geliebten Hubschrauber vom Himmel fegen.

Allerdings wurde dieser Weg nicht konsequent genug beschritten. Schließlich werden die Ihnen unterstellten Kompanien bei jeder Mission frisch zusammengewürfelt, so daß die Identifikation mit den eigenen Mannen trotz der Offiziere mit Charakterwerten schwerer fällt. Zudem gab es bei der vorliegenden Version Probleme mit der Computerintelligenz. Force 21 ist ein Schritt in die richtige Richtung; bestimmt findet sich bald ein ambitioniertes Team, daß aus den guten Ideen ein wahrlich tolles Spiel zaubert.

- + Interessantes Szenario
- + Realistische Elemente
- + Verzicht auf Massenproduktion
- − Computerintelligenz hat Aussetzer
- − Inkonsequente Umsetzung guter Ideen

Force 21

Hersteller:	Red Storm/Take2
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Pentium/200, 32 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/333, 64 MByte RAM

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß:

69



Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Team Fortress Classic

Ein 3D-Shooter ist nur dann von exzellenter Qualität, wenn er auch im Mehrspieler-Betrieb zu entzücken weiß. Hersteller Valve setzt dem gelungenen Multiplayer-Modus von »Half-Life« (deutsch) noch eins drauf und schiebt eine kostenlose Sensation hinterher.



Ohne Teamarbeit geht in Team Fortress Classic meist alles schief. Hier bewachen gerade ein paar Kameraden die eigene Basis.

Dem großen Erfolg von Half-Life ist es zu verdanken, daß die Programmierer zur Behebung der Bugs nicht nur einen normalen Patch nachreichen, sondern beinahe ein komplett neues Spiel. »Team Fortress Classic« (TFC), das Sie aus dem Internet downloaden können, soll die Wartezeit auf den heiß erwarteten Titel »Team Fortress 2« verkürzen. Wer in TFC neue Solisten-Level erwartet, der hofft vergeblich, da TFC als reinrassiges Multiplayer-Spiel mit Schwerpunkt auf der Teamarbeit konzipiert ist.

Team Fortress Classic ergänzt die auswählbaren Charaktere um einen Engineer, der Selbstschußanlagen und Munitionsdepots aufstellt, den mit Flammenwerfer und Brandbomben ausgerüsteten Pyro, und den Spion, welcher sich totstellen und zur Täuschung die Farbe der gegnerischen Mannschaft annehmen kann. Weitere Kandidaten sind der Scout (der schnellste Charakter, ideal als Flaggen-Plünderer geeignet), der Heavy Weapons Guy (sehr langsam, aber dafür mit einer schweren Kanone unterwegs) und der Demoman (der Sprengmeister, der außer Gegnern auch Gänge in die Luft gehen läßt). Außerdem gibt es den Sniper (der Scharfschütze nimmt die Feinde unbemerkt aus der Ferne aufs Korn), den Soldier (er gibt seinen Kameraden Feuerschutz) und schließlich den Medic, der als Sanitäter die übelsten Verwundungen seiner Kumpel ausbügelt.



Eine höchst amüsante Football-Variante wurde in TFC integriert.



Ahhh, ein Medikit. Dank Sanitäter geht's den angeschlagenen Kumpeln gleich viel besser.

Spiel mir das Lied vom Tod

Zu Beginn eines jeden Spieles wählen sie eines von zwei Teams. Danach suchen Sie sich noch den passenden Charakter aus, und schon kann's in einem von sechs Leveln losgehen. Das Hauptaugenmerk liegt auf den »Capture the Flag«-Varianten, in denen es gilt, die gegnerische Flagge zu



Wer schleicht denn da auf dem Dach herum? Die Gatling-Gun hat ein Ziel zum Durchsieben entdeckt.



Den hüpfenden Herrn rechts im Bild müssen Sie heil bis zum Ende des Levels eskortieren.



Der Engineer baut mit Vorliebe Selbstschußanlagen auf, die zudem per Fernzünder in die Luft gehen.

klauen und erfolgreich in die eigene Basis zu schleppen. Im Kapitel »The Rock« müssen Sie zum Beispiel in die gegnerische Basis eindringen, eine Karte klauen, um danach in einem geschützten Raum die Gegner per Schalter mit einer Gaswolke heimzusuchen. Für jede erfolgreich ausgeführte Aktion strömen Punkte aufs Konto, die, wenn sie vollständig sind, zum Sieg der Mannschaft führen.

Ungewöhnliches Highlight von TFC ist ein Football-Level, in dem ebenfalls zwei Mannschaften versuchen, mit einem Ball bis zum Touchdown-Punkt zu sprinten – und das natürlich unter Beschuß der gegnerischen Truppe. Im »Hunted«-Level übernehmen Sie entweder die Rolle eines Bodyguards oder eines Attentäters, während ein hilfloses Opfer herumirrt. In der »Territorial Control«-Variante ist es dagegen Ihre Aufgabe, mit eigenen Flaggen bestimmte Kontrollplätze fürs Punktekonto zu besetzen.

Wirkung geht vor Deckung

Wer es in Team Fortress Classic wagt, auf eigene Faust hinter die feindlichen Fronten vorzudringen, der sieht sehr schnell sehr alt aus. Erst die schlaue Kombination der unterschiedlichen Klassen und gegenseitige Absprache mit dem Teamkollegen verhelfen Ihnen zum Sieg. Gewonnen wird in klaren 90 Prozent aller Fälle im Team.

Eine schlaue Feldzug-Planung ist dabei die halbe Miete. Während der Heavy Weapons Guy Feuerschutz gibt, hastet der Scout schon mal in die feindliche Basis. Derweil plaziert der Engineer vor der eigenen Station ein paar Selbstschußanlagen, und der Sanitäter wartet bereits auf die ersten verwundet heimkehrenden Spione. Sie sehen also: Team Fortress Classic ist kein normales Actionspiel. Es setzt stark auf taktische Elemente, die mit fortlaufender Spielzeit immer weiter ausgreifen. (jr/mash)

Jochen Rist ★★★★★

So was lob ich mir. Havas Interactive beglückt die treue Fangemeinschaft mit einem kostenlosen Add-on, das es in sich hat. An für sich ist Team Fortress Classic ein Knüller für verwöhnte Multiplayer-Naturen, doch taucht der gnadenlose Spielspaß erst ab vier, besser noch sechs Spielern auf. Dann aber entwickeln sich aufgrund der verschiedenen Charaktere und Eigenschaften immer neue Strategien, was bis zur unkontrollierten Abhängigkeit von TFC ausarten kann: Wer einmal mit vier Kameraden die gegnerische Basis durch perfekte Teamarbeit stürmt, die Flagge mopst und erfolgreich nach Hause hechelt, der kommt so schnell nicht mehr von der TFC-Droge herunter.

Zwei Dinge bereiten der Multiplayer-Schlacht allerdings ein Problem. Einmal hat nicht jedermann ein Netzwerk zu Hause, zum anderen sind TFC-Server im Internet zum Teil derart langsam, daß Sie meistens gezwungen sind, auf demselben Server mit der niedrigsten Ping-Zeit zu spielen. Derartigen Naturgesetzen unterliegen aber sämtliche Multiplayer-Spiele, weshalb ich es TFC nicht eigens ankreide. Auch der Engine merkt man inzwischen an, daß sie nicht mehr die Jüngste ist – Spaß kommt trotzdem auf, und das ist letztendlich der entscheidende Faktor. Wer Half-Life besitzt und sich TFC noch nicht downgeloadet hat, der legt jetzt schleunigst das Heft beiseite und saugt sich Prachtstück aus dem Internet.

- **+ Neun unterschiedliche Einheiten**
- **+ Viel Strategie**
- **+ Keine Chance für Rambos**
- **– Schlicht aufgebaute Level**
- **– Auf menschliche Mitspieler angewiesen**

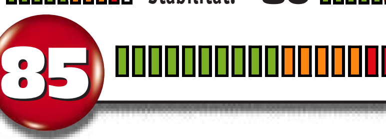
Team Fortress Classic

Hersteller:	Valve/Havas Interactive
Testversion:	V.1.0.1.0
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	4 bis 32 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D, OpenGL
Hardware, Minimum:	Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/400, 128 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Stabilität:	80

Spielspaß: 85





Sportspiel für Fortgeschrittene und Profis

Bundesliga Stars 2000

Im knallharten Bundesligageschäft regiert der schnöde Mammon – bei Spieleherstellern verhält es sich ähnlich, weshalb EA Sports auch dieses Jahr einen Ableger seiner »FIFA«-Reihe auf die Beine stellt.



In der entferntesten Ansicht bekommt man den besten Überblick, sehr gut gelungen sind auch die unterschiedlichen Schattenwürfe der Stadiondächer. (Direct3D, alle Screenshots 640x480)

Obwohl die Champions League munter zur Europaliga ausgebaut wird, ist die Bundesliga für die meisten Fans immer noch das Maß aller Dinge. Diesem Fakt trägt EA Sports Rechnung, indem es eine spezielle Bundesliga-Version ihres brillanten »FIFA 99« (Platin Player in der Ausgabe 1/99) nachlegt.

Menüs im Konsolen-Look

Beim Start in die Menüwelt der »Bundesliga Stars 2000« unterstützen Techno-Klänge von »Ministry of Sound« die Auswahl, welche nicht nur auf den ersten Blick äußerst beschränkt ausfällt. Dies gilt zum einen für die relativ wenigen Spielmodi (Training, Freundschaftsspiel, Saison, eigene Liga), zum anderen auch für die Anzahl der Teams: Außer den 18 Bundesligisten sind nur einige der Topteams aus den Ligen Italiens, Englands und Spaniens vertreten. In einer Saison finden sich immerhin Europapokalspiele (die aber nicht in Champions League und Co. aufgeteilt sind), aber meist spielen Sie dann gegen deutsche Mannschaften.

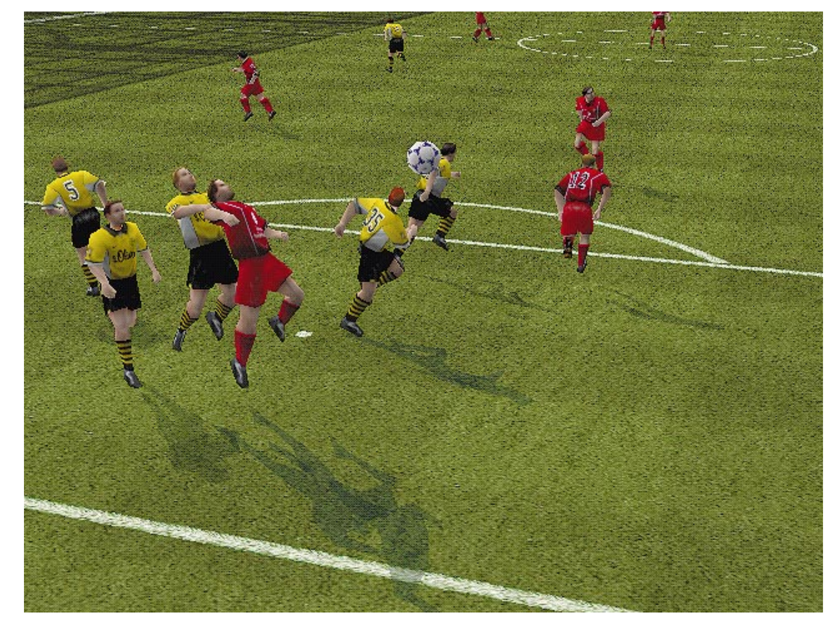
Generell scheint das Drumherum der PC-Version leider bloß eine Kopie von dem gleichzeitig erscheinenden PlayStation-Titel zu sein: Die scrollbare Tabelle zeigt gerade mal zehn Teams, die Aufstellung erlaubt nicht viele Variationen. Die (endlich) umfangreichen Statistiken wiegen die bescheidene Präsentation auf: Hier läßt sich die Mannschaftsleistung ganz gut einschätzen.

In den Menüs findet man sich gut zurecht, trotzdem bleibt der enttäuschende Eindruck, daß hier mehr möglich gewesen wäre.



Stars und Sternchen

Wobei wir bei der umstrittensten Neuerung angekommen wären: dem Sternchen-System. Während die zehn Charaktereigenschaften bei FIFA 99 noch in leicht verständlichen Zahlen ausgedrückt wurden, sind es dies-



Olaf Marschall steigt zum Kopfball hoch, wird aber von den Abwehrspielern gut gedeckt. (Direct3D)

mal Sterne in den drei Klassen Bronze, Silber und Gold. Ein Spieler mit einem silbernen Stern ist also besser als einer mit fünf bronzefarbenen – eine ungeschickte Lösung. Während der Saison ist es möglich, daß die Spieler ihre Fähigkeiten steigern. Nach jeder Partie verleiht das Programm den Mannschaften »Sterne« für den Sieger, geschossene Tore, das fairste Team und den Spieler der Partie, sowie weitere für jedes besonders gelungene Tor. Diese Sterne lassen sich wiederum zum Steigern der Eigenschaften nutzen, unverständlicherweise jedoch nicht im Verhältnis eins zu eins, sondern in Fünfer-Schritten.

Da sich Spieler auch längerfristig verletzen können oder mit Sperren belegt werden, bieten die Bundesliga Stars 2000 einen kleinen Transfermarkt, bei dem man neue Kicker »einkauft« – insgesamt ein Prinzip, das dem uralten »Speedball 2« ähnelt.

Der Vorspann mit Szenen aus der letzten Saison macht Laune auf die Bundesliga Stars.



Aracic hat sich im Zweikampf verletzt, der Schiri verlangt die Trage. (Direct3D)

Volle Hütten

Absolut originalgetreu sind die Stadien: Im Berliner Olympiastadion beispielsweise hat man Details wie Anzeigetafel und Marathontor korrekt plaziert. Nur das Wolfsburger VFL-Stadion erscheint mir moderner als bei meinem letzten Besuch, vielleicht haben die Programmierer bereits den anstehenden Ausbau mit eingeplant. Sollte das neue Volksparkstadion so gut aussehen wie bei den Bundesliga Stars, bin ich nächste Saison dort gerne wieder Gast (und muß dann nicht mehr im Eisregen auf den unüberdachten Stehtribünen ausharren). Die augenscheinlich allumfassende Lizenz erlaubt sogar realistische Bandenwerbung und Trikotsponsoren. Zusammen mit den authentischen Fangesängen und dem lustigen Kommentatorenduo »Manni« Breuckmann und »Töppi« Töpperwien, das jedes Match begleitet, kommt tatsächlich eine hervorragende Bundesliga-Atmosphäre auf. Da die Mannschaft auf dem Platz steht (und nicht der Trainer!), erfreuen alle Kenner natürlich die originalen Kicker-Namen. Das »Juwel« Deisler bei der Hertha, der abschlußstarke Ikpeba bei der Borussia, »Icke« bei den Löwen – sie sind alle dabei.

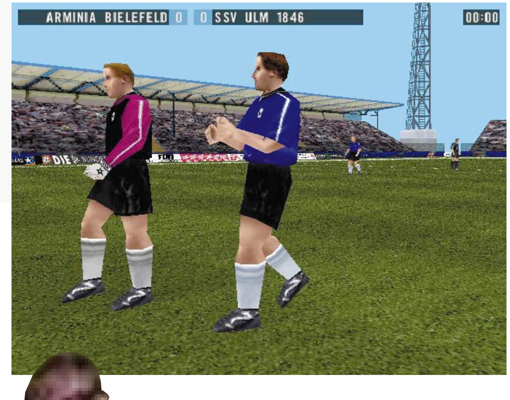
In einem simplen Sub-Menü befindet sich sogar ein Editor, mit dem sich aber leider nur Spieler durch andere ersetzen lassen.

Die Wahrheit liegt auf dem Platz

Erwartungsgemäß finden sich Kenner von FIFA 99 sofort im rauhen Bundesliga-Alltag zurecht, da die Spiel- wie auch die Grafik-Engine komplett übernommen wurden. Übersteiger, schnelle Drehungen, Doppelpässe - mit einem guten Gamepad und viel Übung sind solche Kabinettstückchen gern gesehen.

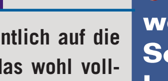
Ganz neu ist jedoch der knackige Schwierigkeitsgrad, der in drei Kategorien (Anfän-





Der Software-Modus (hier mit minimalen Details) ist nur im äußersten Notfall zu benutzen, aber wer hat heutzutage keine 3D-Grafikkarte?

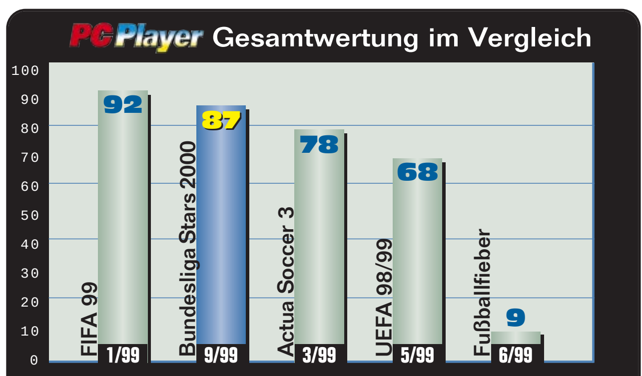




ger, Amateur, Profi) und vier Geschwindigkeitsstufen variiert werden darf.

Tore schießen ist selbst beim computerunterstützten Zielen gar nicht mehr so leicht, nur das ewige Ecke-Tor-Spielchen klappt immer noch. Dafür muß man aber erst mal in Schußdistanz kommen, was deutlich schwerer geworden ist: Die Gegner agieren äußerst aggressiv, und die Schiedsrichter übersehen das meist gnädig. Zudem springt der Ball im Sprintmodus des öfteren mal vom Fuß, daher ist es nicht mehr so leicht, an der Abwehr vorbeizulaufen. Und allerspätestens bei Gipfeltreffen müssen Sie Ihr ganzes Können aufbieten, was das Programm mit verfeinerten Animationen und spektakulären Toren belohnt.

(Alex Brante/mash)



Wegen des ärgerlichen Konsolen-Looks und ansonsten nicht ausreichenden Verbesserungen bleiben die Bundesliga Stars 2000 knapp hinter ihrem Vorbild, dem umfangreicheren und etwas edler wirkenden FIFA 99 zurück. Ein lockerer Kick ist das schnelle Actua Soccer 3, das für actionorientierte Spieler weiterhin eine ernstzunehmende Alternative darstellt. Die UEFA Champions League 98/99 ist bereits abgelaufen, zudem kann das offizielle Produkt zur Euroliga in puncto Grafik und Spielbarkeit nicht ganz mit der Konkurrenz mithalten. Fußballfieber ist immerhin nicht so ärgerlich wie eine hartnäckige Sommer-Grippe, aber trotzdem ganz klar eine Zumutung für jede Festplatte.



Der Replay-Modus besitzt ein paar wirklich ausgefeilte Funktionen. (Direct3D)

Alex Brante ★★★★★

Für Fans wie mich, die sich wöchentlich auf die Bundesliga freuen, hat EA Sports das wohl vollkommenste Fußballspiel aller Zeiten auf die Beine gestellt. Die Grafik-Engine des Vorgängers kombiniert mit einer heimatlichen Atmosphäre läßt mein Herz höher schlagen. Allein die Sound-Samples aus den naturgetreu nachgebildeten Stadien verdienen den Goldenen Schuh. Dazu gesellt sich noch ein langfristig motivierender Schwierigkeitsgrad. Der Editor ist zwar umständlich zu bedienen und erlaubt nur wenig Änderungen, aber zumindest kann ich einige neue Spieler einbauen. Mit der Kritik würde ich mich gerne zurückhalten, die kleinen Probleme sind jedoch zu offensichtlich, als daß ich sie guten Gewissens unterschlagen darf. Das obskure Sternchen-System paßt nicht zu einer ernsthaften Fußballsimulation, sondern eher zu Actionspielen. Abgerundet wird dieser PC-untypische Eindruck durch die nüchterne Ausarbeitung der internationalen Begegnungen: So wird ein Weiterkommen knapp mit dem Spruch »Sie haben die nächste Runde erreicht« quittiert; welch Potential hier verschenkt wurde. Auf die notwendigen Veränderungen am Verteidigungsverhalten (Stichwort: Blutgrätsche) müssen wir leider auch weiterhin noch warten. Echte Fans kommen trotzdem nicht drum herum, sich auch die Bundesliga Stars 2000 zuzulegen.

- \+ Ausgewogener Schwierigkeitsgrad
- \+ Tolle Atmosphäre
- \+ Spielerisch ungeschlagen
- − Präsentation weniger edel als beim Vorgänger

Bundesliga Stars 2000

Hersteller:	EA Sports
Testversion:	Beta vom Juli '99
Betriebssystem:	Windows 95/98
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	bis 4 (an einem PC), bis 20 (Netzwerk, Internet)
3D-Grafik:	Direct3D
Hardware, Minimum:	Minimum: Pentium/200, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium II/266, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC Player Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	90	Multi-Player:	90

Spielspaß: 87




MECH WARRIOR

Vor zehn Jahren wurde ein neues Genre begründet: die Mech-Simulation. Hier konnten Sie erstmals mit meterhohen Kampfmaschinen durch das Gelände stapfen und großkalibrige Wummen benutzen.



Schon beim alten ▶ Mech Warrior gab es Nachtmissionen, alle Objekte bestanden wie dieser Jenner-Mech aus Polygonen.

Als Jordan Weis und L. Ross Babcock Mitte der achtziger Jahre das »Battletech«-Brettspiel entwickelten, war dies eigentlich nur ein Ersatz. Ihnen schwebte vielmehr eine Computersimulation vor, in der man die krassen Kolosse auch selber steuern konnte. Doch aufgrund der damaligen beschränkten Leistungsfähigkeit der PCs und anderer Rechner wie Atari ST oder Commodore Amiga mußten sie notgedrungen auf ein Pen-and-paper-System ausweichen. Erst Jahre später wurde dieser Traum zunächst in den Battletech-Centern verwirklicht, die damals schon Netzwerkspiele anboten.



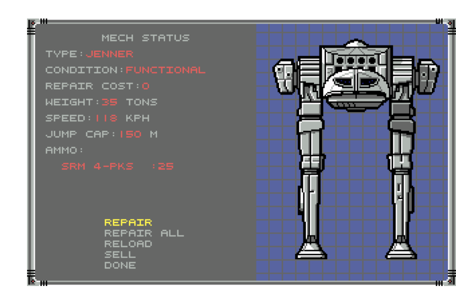
In der Kneipe erfuhren Sie manches Gerücht und konnten neue Leute rekrutieren.

Noch bevor der »Rote Baron« abhob, machte sich inzwischen der Entwickler Dynamix daran, eine Mech-Umsetzung für PCs zu programmieren. Vorher waren bereits von Infocom das Rollenspiel zum Thema »Battletech – The Crescent Hawks' Inception« und der Rundenstrategietitel »The Crescent Hawks' Revenge« erschienen – Entwicklungsleiter war niemand Geringeres als Brett Sperry für Westwood. Diese beiden Titel sowie das für Activision programmierte »Mech Warrior« kamen 1994 in der Kompilation »Powerhits Battletech« heraus.

Nun konnten Sie endlich am heimeligen PC in das eher hitzige Cockpit eines von acht verschiedenen Battlemechs klettern. Als Gideon Vandenburg mußten Sie nach der Ermordung Ihres Vaters innerhalb von fünf Jahren ein Kleinod finden, mit Hilfe dessen Sie Ihren Erbanspruch geltend machten. Derweil jagte man Sie als Mörder Ihres Erzeugers. Als Chef Ihrer eigenen Söldnertruppe schafften Sie lukrative Aufträge heran, stellten neue Piloten ein und kauften maximal zwei zusätzliche Mechs. Zu dritt erfüllten Sie dann die Missionen, obwohl zu einer »echten« Mechlanze ja vier Kampfkolosse gehören. Optisch bestach die Keilerei durch EGA-Auflösung in satten 16 Farben, die Soundeffekte düdelten dabei aus dem PC-Lautsprecher – in der Bar wurden Sie sogar mit eintönigen Adlib-Melodien verwöhnt.

Um die richtige Dynamik bei den Geh-Bewegungen der Mechs hinzubekommen, legten die Designer Paul Bowman und Mark Crowe übrigens tagelang alle Strecken in federndem Gang zurück, was ihnen dumme Kommentare und für damalige Verhältnisse gute Animationen einbrachte.

Obwohl die Battletech-Lizenz für die nächsten Jahre bei Activision verblieb (mittlerweile gehört sie dem Konglomerat Microsoft/Hasbro Interactive/Microprose, wobei letztere schon »Mechcommander« und »Mech Warrior 3« herausbrachten), blieben die Dynamix-Programmierer ihrem Genre treu: Mit der »Earthsiege«-Serie, deren bisher letzter Teil »Starsiege« ist, erfanden sie ebenfalls ein Universum, in dem gigantische Kampfmaschinen auf zwei Beinen Hauptangriffswaffe sind – ohne jedoch an den Erfolg der Battletech-Vertreter anzuknüpfen, was auch Activision mit den »Heavy Gear«-Produkten nicht recht gelingen will. **(mash)**



Zwar durften Sie Reparaturen an Ihrem Mech durchführen, konfigurieren ließ er sich aber nicht.

Mech Warrior

- **Erstveröffentlichung:** 1989
- **System:** PC
- **Hersteller:** Activision
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... es die erste Mech-Simulation für Heimcomputer war und die erste Simulation aus dem Battletech-Universum.

Budgets & Spielesammlungen

Sparschwein

Ob Strategie-, Adventure- oder Action-Freak – auch diesen Monat gibt es wieder heiße Schnäppchen für alle spielerischen Geschmacksrichtungen. Die interessantesten Titel stellen wir Ihnen hier vor.

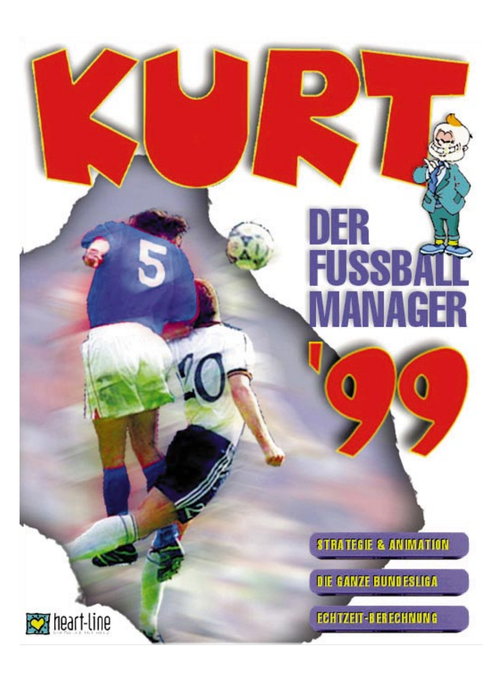






Auch TopWare klinkt sich mit seinem Strategiespiel-Bundle »Knights & Merchants – Emergency« in den Budget-Sommer ein. Bei dem mittelprächtigen »Emergency« übernehmen Sie als Katastrophenhelfer die Koordination verschiedener Rettungskräfte. Solide Kost für Strategen hingegen bietet »Knights & Merchants«, in kompletten 3D-Hintergründen haben Sie die Möglichkeit, sich im Mittelalter vom Wachposten zum General hochzuarbeiten. Das Ganze ist für 50 Mark zu haben.

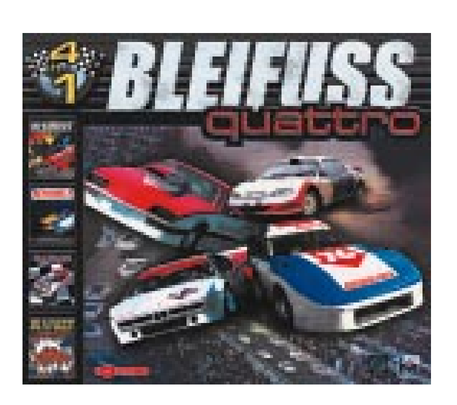
Fühlen Sie sich auch berufen, endlich einmal selbst Ihren Fußballverein an die Tabellenspitze zu führen? Der Comic-orientierte Fußballmanager »Kurt« von heartline bietet Ihnen die Gelegenheit dazu. Zum Budgetpreis von 40 Mark begeistert Kurt den Fußballfan pünktlich zum Bundesligastart.



In der neuen Produktlinie Smile & Buy bringt Hasbro Interactive viele Produkte erneut auf den Markt. Hasbro unterscheidet dabei zwischen der Eurobox- und der Jewelcase-Serie. Erstere ist pro Titel zum Preis von 30 Mark mitsamt Handbuch zu erstehen, zweitere besticht durch 20 Mark, hat allerdings nur ein digitales Handbuch. Der etwas in die Jahre gekommene Klassiker »Transport Tycoon Deluxe« bietet harte Aufbaustrategie-Kost: Sie verwandeln Ihr eigenes Transportunternehmen zu einem Profit abwerfenden Gewerbe.

Dem Adventure-Liebhaber offeriert das graphisch schon etwas angestaubte »Star Trek: A final Unity« eine spannende Reise durch die Galaxie auf der Suche nach einer verschollenen Schriftrolle. Das Ticket kostet 20 Mark.

Sollte Ihnen der Sinn eher nach rasanten Rennstrecken stehen, erwerben Sie doch einfach mit der Kompilation »Bleifuß Quattro« alle vier Bleifuß-Titel für 60 Mark. Insgesamt 26 verschiedene Rennstrecken garantieren lang anhaltenden Spielspaß. **(nr/mash)**



Aktuelle Spielesammlungen

Titel	Inhalt	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Bleifuss Quattro	Bleifuss, Bleifuss 2, Bleifuss Rally, Bleifuss Fun	Virgin Interactive	60 Mark	★★★★
Knights & Merchants – Emergency Bundle	Knights & Merchants, Emergency	TopWare	50 Mark	★★★

Aktuelle Budget-Titel

Titel	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller	Preis	Player-Kauftip
Kurt	Wirtschaftssimulation	3/99	heartline	40 Mark	★★★★
Civilization	Strategie	2/94	Hasbro Interactive	20 Mark	★★★★
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	12/95	Hasbro Interactive	20 Mark	★★★
Grand Prix 2	Rennsimulation	9/96	Hasbro Interactive	30 Mark	★★★★
Star Trek: A final Unity	Adventure	7/95	Hasbro Interactive	20 Mark	★★★
M.A.X. 2	Strategie	9/98	Virgin Interactive	20 Mark	★★★★
Baphomets Fluch	Adventure	10/96	Virgin Interactive	25 Mark	★★★★

BIZARRE Anwendungen

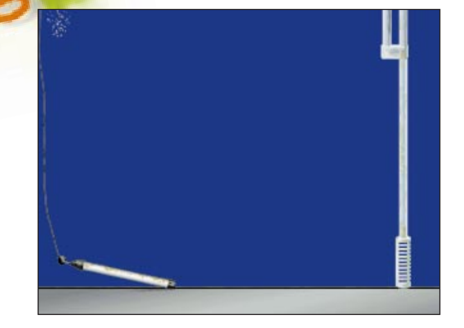
Kraft durch Wasser

Streß, Hektik, nervöse Verkrampfung: Alltagsvokabeln unserer Zeit, die nicht sein müssen.

Wer hat es schon leicht heutzutage. Nehmen wir doch nur mal den gemeinen Journalisten – von morgens bis abends hetzen ihn blutgierige Vorgesetzte und verlangen Artikel. Seine durchschnittliche Lebenserwartung liegt unter 60 Jahren, ein Grund für die günstigen Lebensversicherungsbeiträge in dieser Branche. Und wenn er abends müde wie ein Hund nach Hause dackelt, erwarten ihn noch dreckiges Geschirr, Wäsche und der vernachlässigte Lebenspartner. (Für die Computerspielbranche gilt das natürlich nicht, dort lacht immer die Sonne.) Oder der typische Schüler – von morgens bis abends hetzen ihn blutgierige Pennäler aus höheren Klassen und verlangen Schutzgeld. Seine durchschnittliche Lebenserwartung wird jedes Jahr niedriger. Und wenn er mittags wie ein verschrecktes Kaninchen nach Hause hoppelt, warten noch Zimmer aufräumen, Hausaufgaben oder geifernde Erziehungsberechtigte auf ihn.

Fische haben keine Nerven

Zur Entspannungsattacke der besonderen Art bläst jetzt das »Aquarium«. Tierhändler würden, um ihren Umsatz fürchtend, von diesem Programm sicher abraten – aber der Effekt ist dem eines richtigen 400-Liter-Aquariums durchaus ähnlich, platzsparend und billiger. Ein bißchen Bodenstreu, eine formschöne Hintergrundpappe, ein paar Pflanzen und Schatztruhen; geruhsameres Chargieren ist kaum denkbar. Alle Zwänge des Alltags sinken förmlich entseelt zu Boden, geht es zur Fischauswahl. Soll es ein Roter Tetra sein oder doch lieber ein Katzenfisch? Nach dem Einsatz im Becken üben die zukünftigen Lebensbegleiter hypnotischen Einfluß auf den Betrachter aus. »Schau: Sie schwimmen von oben nach unten. Sieh nur: Jetzt schwimmen sie von unten nach oben! Ich faß es nicht: Sie sind ein Stück nach rechts geschwommen!! – Gleich beginnt das Endspiel der Fußballweltmeisterschaft zwischen Deutschland und Brasilien? Was juckt das mich, wenn ich mit meinen geschuppten Freunden am Bildschirm plaudern kann. Gestärkt durch die Betrachtung derart possierlichen Fischtreibens verlieren Bedrohungen wie Chefredakteure und prügelnde Mitschüler alle Schrecken.



Spannung: Zu Beginn besteht Ihr Aquarium aus einem Wasserbassin mit Sauerstoffgebläse und Thermometer.

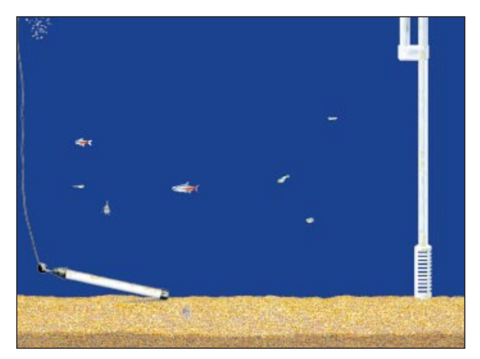
Fische haben also viel zu geben – aber sie verlangen auch einiges. Die elfbändige Online-Bücherei verdeutlicht die Gefahren eines unprofessionellen Umgangs mit den Kiemenatmern. Richtige Ernährung, die korrekte Wassertemperatur, die Pflege des Aquariums, die Aufzucht neuer Fischlein, die angemessene Behandlung bei Krankheiten.



Abenteuer: Richtig schön wird's mit Pflanzen und Szenario-Pappe.

Fische brauchen Liebe

»He Manfred, ich kann heute leider nicht in die Redaktion kommen! Mein Lieblingsguppy Monika ist krank und verweigert die Nahrungsaufnahme. Sie braucht dringend meine Hilfe, du hast doch sicherlich Verständnis?« »Mutti, Mutti, ich habe die ganze Nacht am neuen Design meines Aquariums gebastelt. Ich versuche gerade, alle Pflanzen symmetrisch zu plazieren. Schreib mir doch bitte ein Entschuldigungsschreiben für den Herrn Lehrer, ich kann in diesem übernächtigten Zustand leider nicht zur Schule gehen.« Blubb, blubb. **(uh)**



Dramatik: Granulat und treuherzig paddelnde Fischlein bringen noch mehr Leben in die Bude.

AQUARIUM

HERSTELLER: Mindscape

PREIS: ca. 30 Mark

HARDWARE-MINIMUM: 486/66, 8 MByte RAM, Windows 95/98

PRAKTISCHER NUTZEN: Die Alternative zur täglichen Dosis Seifenoper – mit noch weniger Handlung.

ORIGINALITÄTSFAKTOR: So was gab's schon. Dennoch eine burleske Kombination aus Fischpflege und Langeweile.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN: Völlige Vereinsamung. Ihnen wachsen Kiemen. Nachts hören Sie die Fische trapsen.

DAS PC-PLAYER-FAZIT: Der etwas andere Bildschirmschoner; feucht, interaktiv und schuppig.

Hinter den Kulissen

ACTIVISION bleibt aktiv

Die Geschichte von Activision ist eigentlich die Geschichte dreier verschiedener Firmen, die nur der gemeinsame Name verbindet – und selbst das nicht immer, wie Sie im Laufe dieser Firmenhistorie erfahren werden.

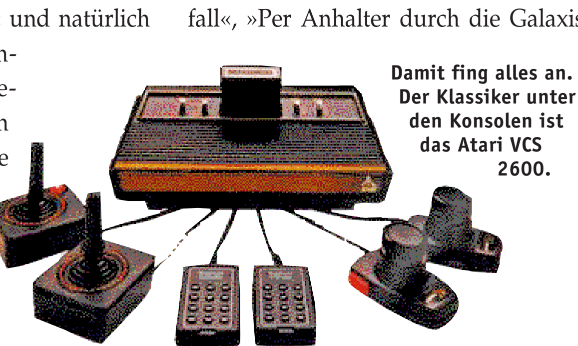


Hier sitzen sie nun: das Activision-Hauptquartier in Santa Monica.

Unsere Geschichte beginnt im Jahre 1979, und gleich zu Beginn setzte man ein Beispiel, das in der elektronischen Unterhaltung Schule machen sollte. Der PC war zu diesem Zeitpunkt noch eine reine Büromaschine, dessen Schicksal in den Händen oberlehrerhafter IBM-Manager lag, die keinerlei Pläne hatten, ihre Technologien für den Privatkunden zu adaptieren. Zwar gab es bereits Computer wie Sinclair, Altair und Vic 20, doch gespielt wurde an denen kaum. Dies war die Blütezeit der Konsolen, und alles, was Spaß machte, spielte sich vorrangig auf Intellivision, Odyssey und vor allem dem Atari 2600 ab, damals noch Atari VCS (Video Computer System). Vier risikofreudige Designer erkannten die Zeichen der Zeit, setzten sich kurzerhand von Atari ab, da die Firma ihre Namen nicht in den Credits erwähnen wollte, und gründeten mit Activision die erste unabhängige Spieleschmiede der noch jungen Industrie – ein Beispiel, das Schule machte und in den kommenden Jahren die Branche prägte. Die Namen dieser vier sind heute Legende: Bob Whitehead, Larry Kaplan, Al Miller und David Crane.

Am Anfang fast das Ende

Bereits die ersten Titel aus dem Hause Activision erregten Aufsehen. »Boxing«, »Dragster«, »Checkers« und »Fishing Derby« wurden auf Anhieb zu Tophits. »Grand Prix«, »Kaboom« und natürlich »Pitfall« sorgten anschließend für einen Jahresumsatz von 150 Millionen Dollar – ein für damalige Verhältnisse nicht für möglich gehaltener Betrag. Atari sah das gar nicht gerne und bombardierte das junge Unternehmen mit einer Rechtsklage nach der anderen: ohne Erfolg. 1983 firmierte man in eine Aktiengesellschaft um und eröffnete eine Zweigstelle in England, um der wachsenden Nachfrage aus Europa gerecht zu werden. Im folgenden Jahr passierte das Unglaubliche: Unfähig, sich der wachsenden Konkurrenz von Sega, Nintendo und dem als Spieleplattform nun immer populärer werdenden PC zu erwehren, steuerte Atari unaufhaltsam in Richtung Konkurs und riß Activision in seinem Sog mit sich. In der zweiten Hälfte der Achtziger versank das Unternehmen in der Bedeutungslosigkeit. Vorher traf man jedoch noch eine Entscheidung, die sich später als lebensrettend erweisen sollte: 1987 erwarb die Firma Infocom, den Hersteller solch populärer Textabenteuer wie »Planetfall«, »Per Anhalter durch die Galaxis«



Damit fing alles an. Der Klassiker unter den Konsolen ist das Atari VCS 2600.

Wer ist David Crane?



Der Mitbegründer von Activision schrieb in seiner Zeit bei Atari Spiele wie »Outlaw« und »Canyon Bomber«. An seiner neuen Arbeitsstelle bastelte er an »Freeway«, »Fishing Derby« und »Laser Blast«, doch sein bekanntestes Produkt sollte »Pitfall« werden, das 1982 erschien. Der Nachfolger »Pitfall 2: The lost caverns« war eins der umfangreichsten Spiele für das Atari VCS. Ältere Spieler erinnern sich sicherlich gern an die Joystick-Rüttelei »Decathlon«, das so manche Schwellung am Handgelenk und kaputte Steuerknüppel einbrachte.

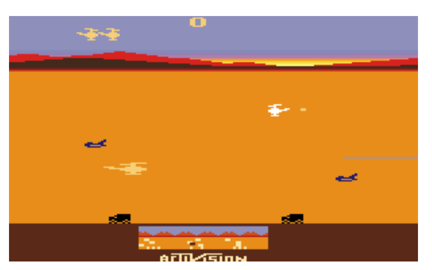
und »Zork«. Parallel dazu wurden pro forma Entwicklerverträge mit Sega und Nintendo abgeschlossen.

Die Mediagenic-Jahre

Danach beginnt die zweite wichtige Phase in der Geschichte von Activision. 1988 änderte sich der Firmenname zu Mediagenic, und die Geschäftsleitung wollte sich fortan verstärkt auf Multimediaprodukte und Anwendersoftware konzentrieren. Ausgerechnet Infocom wurde dazu auserkoren, ein Datenbankprogramm zu entwickeln. Als erstes PC-Produkt erschien in dieser Zeit ein Spiel namens »The Manhole«. Dieser Titel war das weltweit erste interaktive CD-ROM-Produkt. Trotz aller Bemühungen kam für Activision jede Hilfe zu spät. 60 Millionen Dollar Schulden zwangen Mediagenic/Activision am 4. Oktober 1991 in den Konkurs. Nach amerikanischem Recht ist der jedoch nicht endgültig, sondern gibt einem Unternehmen noch eine Chance, sich mit seinen Gläubigern zu einigen und eine Reorganisationsphase einzuleiten.

Kotick, der Retter

Noch am selben Tag übernahm eine Investorengruppe, angeführt von dem erst 30jährigen Jungunternehmer Robert Kotick und Las-Vegas-Kasinomillionär Steve Wynn die Geschicke von Activision. Die Phase der Reorganisation begann, und ein knappes Jahr später hieß man wieder Activision . Koticks erstes Projekt »Return to Zork« war der Beginn eines beispiellosen Comebacks. Über Nacht wurde aus dem maroden Unternehmen in den Augen diverser Investoren eine Goldgrube, und mehr als 42 Millionen Dollar Neukapital flossen in die Kassen. Kotick landete derweil bereits seinen nächsten Coup in Form der »Mech Warrior«-Lizenz – lesen Sie auch hierzu die Hall of Fame auf Seite 123. Activision veröffentlichte jetzt plötzlich wieder einen Hit nach dem anderen: »Shanghai«, »Pitfall: The Mayan Adventure«, »Mech Warrior 2: Mercenaries«, »Spycraft« und »Earthworm Jim« tauchten in der Bestsellerliste auf. Kleinere Rückschläge wie beispielsweise der Verlust der Mech-Warrior-Lizenz, wurden schnell wieder ausgeglichen. 1997 bewies Kotick einmal mehr sein Verhandlungsgeschick, indem er von id Software, Hersteller des bekann-

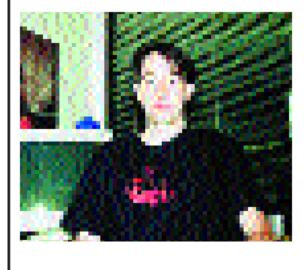


Chopper Command ist einer der frühen Activision-Megaseller.



Eines der erfolgreichsten Activision-Spiele aller Zeiten und der Klassiker schlechthin: Pitfall.

Eine Frage an ...

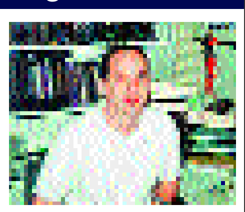


Trey Watkins, Director von Star Trek: Armada.

PC PLAYER: Star Trek: Armada ist das erste Echtzeit-Strategiespiel im Star-Trek-Universum. Eignet sich diese Umgebung wirklich für dieses Genre?

TREY WATKINS: Aber sicher, irgendwo müssen die Föderations- oder Borgschiffe ja herkommen. Armada gibt einen Einblick ins Innere der Föderation, und statt einem Schiff lenkt der Spieler eben die Geschicke einer ganzen Flotte. Star Trek eignet sich ebensogut für dieses Genre wie andere militärische Konfliktsimulationen.

Eine Frage an ...



Jonathan Knight, Executive Producer für Star Trek: Insurrection.

PC PLAYER: Es gibt zwar eine Menge Star-Trek-Spiele, aber nur sehr wenige können die Atmosphäre der Serie richtig wiedergeben. Wie geht Ihr dieses Problem an?

JONATHAN KNIGHT: Wir haben die Originalschauplätze so realistisch wie möglich nachgestellt. Für das echte Feeling ist bestens gesorgt. So haben wir neben den großen Namen Patrick Stewart und Brent Spiner auch Schauspieler angeheuert, die in der Originalserie nur in kleinen Nebenrollen auftauchen. Wir haben alle Gadgets wie Phaser oder Tricorder logisch in den Spielablauf integriert. Die Fangemeinde wird diese Detailverliebtheit sicher zu würdigen wissen.

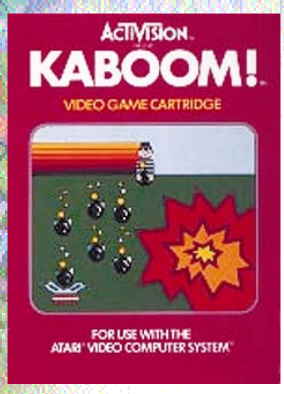
Eine Frage an ...



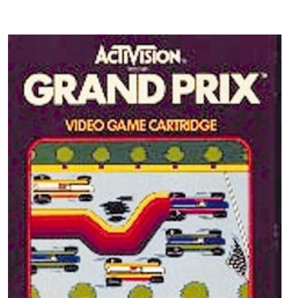
Matt Candler, Producer von Battlezone 2 und Dark Reign 2.

PC PLAYER: Battlezone 2 wird von Fachjournalisten bereits vor Veröffentlichung als das wahrscheinlich beste Spiel des Jahres gepriesen. Könnt Ihr dieser Erwartung entsprechen?

MATT CANDLER: Es ist auf jeden Fall ein sehr ungewöhnliches und innovatives Spiel. Fans der Echtzeit-Strategie werden sich sicher erst an die ungewohnte 3D-Umgebung gewöhnen müssen. Allerdings ist das Interface sehr leicht zu erlernen, und das Spiel hat einfach phantastische Grafiken. Klar würden wir uns freuen, wenn all diese Erfolgsprognosen am Ende auch eintreffen. Die Chancen stehen denkbar gut.



Ebenfalls ein echtes Juwel: Kaboom!



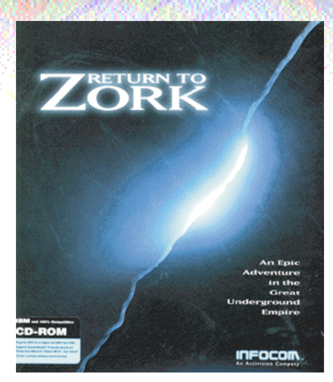
Rennspiele gab es schon auf dem Atari VCS: Grand Prix.

testen 3D-Actionspiels aller Zeiten, den Zuschlag als neuer Distributor bekam. Der in Deutschland indizierte Titel wird vor »Mech Warrior 2« und Return to Zork zum bestverkauften Activision-Spiel aller Zeiten. Kurz darauf erhält man die weltweiten Exklusivrechte für die Veröffentlichung zukünftiger Star-Trek-Titel.

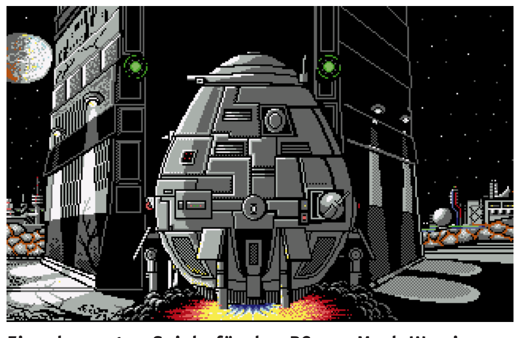
Neue Studios kamen hinzu: Raven Software, Presto, Pandemic, Ritual Entertainment, Head Games, Nihilistic und andere werden Teil der Activision-Familie. Die Bilanz: 500 Millionen Dollar Jahresumsatz, 600 Mitarbeiter.

Blick nach vorn

Um den derzeitigen Erfolg auch weiterhin aufrechtzuerhalten, gibt es nur ein einziges Mittel, und das sind qualitativ hochwertige Spiele. Werfen wir also einen kurzen Blick auf die kommenden Produkte. Drei Star-Trek-Titel sind zur Zeit in Arbeit. »Star Trek: Insurrection« ist ein Action-Adventure, das dankenswerterweise nach den Geschehnissen des gleichnamigen, vergleichsweise schwachen Films beginnt. Sie schlüpfen in die Rolle eines Fähnrichs und werden von Captain Picard und Commander Data hinsichtlich Ihrer Missionen unterrichtet. Hierfür konnten sowohl Patrick Stewart als auch Brent Spiner verpflichtet werden. Das Spiel hat eine lineare Missionsstruktur, die auf Planetenoberflächen und sogar im Inneren der Enterprise erfüllt werden muß. Activision plant die Veröffentlichung von Star Trek: Insurrection im vierten Quartal dieses Jahres. Star Trek: Armada ist ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem virtuelle Sternenflotten-Kapitäne gegen Romulaner, Klingonen und die Borg antreten. Sie kontrollieren 30 verschiedene Schiffe sowie diverse Weltraumstationen und Reparaturdocks. Alle vier Parteien können im Verlauf der Handlung vom Spieler übernommen werden. Star Trek: Armada erscheint im kommenden Winter. Über das dritte Spiel »Star Trek Voyager: Elite Force« informieren wir Sie in einem separaten Artikel in dieser Ausgabe.



Return to Zork läutete für Activision eine neue Ära des Erfolgs ein.



Eins der ersten Spiele für den PC war Mech Warrior aus dem Jahre 1989.

Sequelmania

Sequels sind für viele Entwickler die Erfolgsgaranten für die Zukunft. Auch Activision macht da keine Ausnahme. »Interstate 82« setzt die Story der Straßenrächer Groove Champion und

Die Partner von Activision

Nur jeder fünfte Activision-Titel wird auch tatsächlich im Firmensitz im kalifornischen Santa Monica entwickelt. Der Rest kommt von diversen Partnerfirmen, die kreuz und quer über die Staaten verteilt sind. Activision verfügt über ein großes und bisweilen recht verwirrendes Netzwerk von Entwicklern. Die wichtigsten (ohne Konsolenentwickler) sind hier aufgeführt.



Raven Software

Raven Software ist eine hundertprozentige Tochterfirma von Activision und konzentriert sich auf 3D-Action sowie Rollenspiele. Mit den neuen Titeln weicht man erstmals von der bisherigen Produktreihe ab.

Firmensitz: Madison, Wisconsin
Referenztitel: indiziert
Vergangene Activision-Titel: »Hexen 2«, »Heretic 2«
Zukünftige Activision-Titel: »Star Trek Voyager: Elite Force«, »Soldier of Fortune«



Presto Studios

Presto Studios wechselte kürzlich die Fronten von Broderbunds Label Red Orb Entertainment zu Activision. Es handelt sich um unabhängige Entwickler, deren Titel auch in der Zukunft von Activision veröffentlicht werden sollen.

Firmensitz: San Diego, Kalifornien
Referenztitel: »The Journeyman Project«
Vergangene Activision-Titel: Keine
Zukünftige Activision-Titel: »Star Trek: Insurrection«



Ritual Entertainment

Entwicklungsfirma, die sich mit den Missions-CDs zu id-Spielen einen Namen machte. Nannte sich zunächst Hipnotic Software. Ihr nächster Titel »Heavy Metal: F.A.K.K.2« soll allerdings unter anderem Label erscheinen. Ansonsten zeichnet sie sich vor allem durch das Indizierungspotential ihrer Produkte aus

Firmensitz: Dallas, Texas
Referenztitel: indiziert
Vergangene Activision-Titel: indiziert
Zukünftige Activision-Titel: nicht bekannt



Pandemic

Fast unabhängiger Entwickler mit vertraglicher Langzeitbindung an Activision, die nichts über ihre Anteile an Pandemic verraten. Wurde von den zwei ehemaligen Activision-Mitarbeitern Josh Resnick (Mech Warrior 2) und Andrew Goldmann (Battlezone) gegründet.

Firmensitz: Los Angeles, Kalifornien
Referenztitel: Spycraft: The Great Game

Vampir Christof mit zwei Gefolgsleuten im Kampf gegen das Böse. (Vampire – The Masquerade)

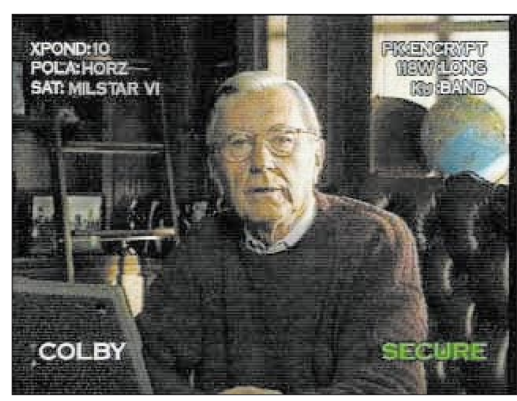
Taurus fort. Sechs Jahre nach den Ereignissen in »Interstate 76« verschwindet Groove nach einem Scharmützel mit der US-Regierung, den Contras und einer Bande mexikanischer Waffenschmuggler spurlos. Taurus macht sich auf die Suche nach seinem Ex-Partner. Zwei Neuerungen sind besonders hervorzuheben: Fahrer können ihr Fahrzeug verlassen und per pedes kämpfen oder andere Autos konfiszieren. Und etliche Missionen finden in geschlossenen Spielumgebungen wie Einkaufszentren oder der Kanalisation von Las Vegas statt.

»Battlezone 2« weicht ein wenig von seinem actionlastigen Vorgänger ab und konzentriert sich mehr auf die Elemente des klassischen Echtzeit-Strategicals, verzichtet jedoch nicht auf die gewohnte 3D-Spielumgebung. Die für die nächsten zehn Jahre erteilte Star-Trek-Lizenz wird natürlich ebenfalls entsprechend ausgenutzt, und selbst für Zork ist ein weiteres Comeback geplant.

Vielversprechende Neulinge

Activisions erklärtes Ziel ist es, innerhalb der kommenden fünf Jahre einen Jahresumsatz von einer Milliarde Dollar zu erzielen. Um dies zu verwirklichen, müssen neben den Sequels neue Flaggschiffprodukte entwickelt werden. Von den zahlreichen neuen Titeln, an denen man zur Zeit arbeitet, fallen zwei wegen ihres großen Franchise-Potentials besonders ins Auge: »Vampire – The Masquerade« und »Soldier of Fortune«. Vampire basiert auf dem gleichnamigen Pen-and-paper-Spiel von White Wolf Publishing. In diesem Action-Rollenspiel übernehmen Sie wahlweise einen guten oder bösen Vampir in einer wechselnden Spielumgebung. Blutsaugermissionen finden im Prag und Wien des Mittelalters sowie im London und New York der Neuzeit statt.

Im 3D-Shooter Soldier of Fortune spielen Sie einen Söldner, der kreuz und quer durch die Welt reist und – ausgerüstet mit einem Arsenal modernster Waffen – aufquellende Revolutionen und Terroranschläge im Keim ersticken soll. SoF ist ein ultrarealistisches Spiel, das in Zusammenarbeit mit einem echten Söldner des Delta-Force-Teams entsteht. Für viele Geschmäcker wahrscheinlich zu realistisch: So verfügt ein typischer Gegner über 26 verschiedene Fixpunkte, sogenannten Gore-Zones, die realistische Schußwunden zeigen. Mit einem Scharfschützengewehr können Sie einem Gegner selbst aus der Entfernung die Mütze vom Kopf schießen. Natürlich muß man für den deutschen Markt mit einer stark gewaltreduzierten Version rechnen, wobei der kontroverse, aber sicher auch verkaufszahlenfördernde Brutalo-Gimmick gänzlich fehlen wird. SoF ermöglicht



CIA-Chef William Colby war einer der Berater für Spycraft: The Great Game. 0

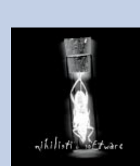
Vergangene Activision-Titel: »Spycraft: The Great Game«
Zukünftige Activision-Titel: »Dark Reign 2«, »Battlezone 2«



Head Games

Die häßliche Stieftochter der Activision-Familie. Ihre im Schnellverfahren zusammengeschusterten Spiele werden hauptsächlich über die großen amerikanischen Warenhäuser vertrieben und verkaufen nicht selten mehrere hunderttausend Stück pro Titel. »Big Game Hunter« war wochenlang die Nummer eins in den US-Charts. Head Games vertreibt zwar unter eigenem Logo, ist aber ein Activision-eigenes Unternehmen.

Firmensitz: Coral Gables, Florida
Referenztitel: »Extreme Mountain Biking«, »Cabellas Big Game Hunter«
Vergangene Activision-Titel: »Bull Rider«, »Extreme Tennis«, »Big Game Hunter«
Zukünftige Activision-Titel: Diverse Jagdspiele



Nihilistic

Neue Firma des ehemaligen LucasArts-Designers Ray Gresco. Gresco machte sich einen Namen mit den beiden Folgen des 3D-Actiontitels »Jedi Knight«. Von vielen Firmen heiß umworben, entschied man sich für eine Partnerschaft mit Activision.

Firmensitz: Marin County, Kalifornien
Referenztitel: Keine
Vergangene Activision-Titel: Keine
Zukünftige Activision-Titel: Vampire – The Masquerade

SONY Sony Entertainment

Sony wird für Activision »Tenchu 2« entwickeln.

Firmensitz: Überall
Referenztitel: »Everquest«
Vergangene Activision-Titel: Keine
Zukünftige Activision-Titel: »Tenchu 2«



id Software

Braucht wohl kaum hier beschrieben zu werden. Der Vertriebsvertrag zwischen id und Activision war einer der größten Coups in der 20jährigen Firmengeschichte. Das Beste daran: John Carmack von id ist kein Ego-Tripper und verlangt auch keine 30 Millionen Dollar im voraus für Titel, die nie erscheinen.

Firmensitz: Mesquite, Texas
Referenztitel: indiziert
Vergangene Activision-Titel: indiziert
Zukünftige Activision-Titel: »Quake 3 Arena«



Dark Reign 2 präsentiert sich ebenfalls im ungewöhnlichen 3D-Look.

Hunderte von verschiedenen Skin-Typen, die vermeiden, daß jeder zweite Gegner, dem Sie im Spiel begegnen, der Zwillingsbruder des anderen zu sein scheint. Obwohl technisch und spielerisch brillant, dürfte Soldier of Fortune in Deutschland zu einem Dasein unter der Ladentheke verurteilt sein.

Kurz vor Drucklegung gab Activision noch bekannt, daß man sich die exklusive Lizenz für die Marvel-Superhelden gesichert hat. Spiderman und Co. könnten wirklich eine gute Umsetzung für den PC vertragen.



Ein schwer bewaffneter Gleiter der Core-Fraktion in Battlezone 2.

20 Jahre Spielegeschichte

Activision ist nun bereits seit 20 Jahren im Geschäft und wird uns auch sicher für geraume Zeit erhalten bleiben. Das Unternehmen hat eine gesunde Balance zwischen Hardcore-Games und Produkten für den gelegentlichen Spieler gefunden. Wir »echten« Spieler rümpfen vielleicht hin und wieder die Nase angesichts solcher Veröffentlichungen wie »Asteroids 3D« oder Atari-Kompilationen, dennoch funktioniert dieses System ziemlich prächtig. Im Endeffekt sind es dabei vielleicht sogar gerade die Massenmarktprodukte, die die zukünftige Entwicklung der komplexeren Titel ermöglichen. **(Markus Krichel/mash)**

Und dann waren da noch ...

... ein paar kleine Bonmots. So wurde David Crane etwa bei folgendem Zitat erwischt: »Eigentlich wollte ich nur ein Spiel mit einem rennenden Männchen machen. Das Männchen hatte ich schon entwickelt, jetzt mußte ich nur noch herausfinden, wo es denn eigentlich hinläuft. Also wählte ich einen Dschungelhintergrund. Die Idee nahm etwa zehn Minuten in Anspruch. Pitfall wurde zum absoluten Bestseller, verkaufte sich millionenfach – und das seitwärts scrollende Jump-and-run-Genre war geboren.«

Auch zu Ex-CIA-Chef William Kolby gibt es etwas zu berichten:
Der Meisterspion besuchte Activision auf Einladung von Robert Kotick. Dort erwies er sich als gewiefter Stratege und half sogar bei der Umsetzung von Return to Zork mit. Koticks Zusammenarbeit mit Kolby nahm historische Ausmaße an, als dessen früherer Erzfeind, KGB-Chef Oleg Kalugin, angeheuert wurde, um zusammen mit Kolby das Spiel »Spycraft: The Great Game« zu entwickeln. Der daraufhin entstehende Medienrummel war unbeschreiblich. Sämtliche amerikanischen TV-Sender und Magazine berichteten über das erste Zusammentreffen der beiden früheren Kontrahenten.

Eine Frage an ...



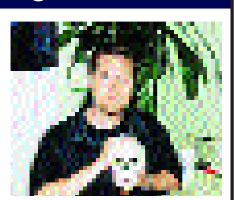
Zach Norman, Director von Interstate 82.

PC PLAYER: Warum habt Ihr eigentlich ausgerechnet die Jahre 76 und 82 als Hintergrund gewählt?

ZACH NORMAN: Das hatte eigentlich keinen besonderen Grund, außer vielleicht der Musik und den für Computerspiele ungewöhnlichen Hintergründen. Im Prinzip sind die Interstate-Spiele verdammt coole Car-Combat-Simulatoren, und das ist der wichtigste Aspekt des Spiels. Damals sahen die Autos auch einfach besser aus. Alles wurde in Amerika noch aus richtigem Stahl produziert.

Eine Frage an ...

Chris Hewish, Producer von Vampire – The Masquerade.

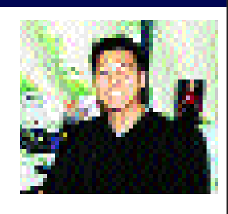


PC PLAYER: Die Pen-and-paper-Vorlage für Vampire entzückt schon seit Jahren Rollenspieler in aller Welt. Wie sehr haltet Ihr Euch an das Original?

CHRIS HEWISH: Das Spiel folgt den Abenteuern von Christof Romuald, einem Ritter aus Prag, über eine Periode von 800 Jahren. Wir haben die Grafik sehr genau den Vorlagen der »World of Darkness« nachempfunden und glauben, daß wir die dichte Atmosphäre der Serie exakt wiedergeben. Außerdem haben wir großen Wert auf die Multiplayer-Aspekte gelegt, da Vampires in erster Linie ein Gruppenerlebnis ist.

Eine Frage an ...

John Tam, Associate Producer von Soldier of Fortune.



PC PLAYER: Soldier of Fortune ist ein recht brutales Spiel. Wie wollt Ihr in Deutschland der Indizierung vorbeugen?

JOHN TAM: Wir werden wohl auf Blut verzichten müssen oder uns etwas anderes einfallen lassen. Das Spiel an sich ist halt realistisch, und nur so kann ein gegebenes Szenario wiedergegeben werden. Es wurde in Zusammenarbeit mit einem echten Söldner der Delta-Force-Brigade entwickelt und seinen Schilderungen entsprechend konzipiert. Diese Dinge passieren in der wirklichen Welt. Wenn in Deutschland Realität zensiert wird, können wir das nicht ändern.



DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Manfred Duy (md)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Udo Hoffmann (uh),
Jochen Rist (jr), Martin Schnelle (mash, Leit. Redakteur, kom.),
Stefan Seidel (st), Thomas Werner (tw)

FREIE MITARBEITER
Alex Brante, Oskar Dzierzynski, Henrik Fisch,
Markus Krichel, Thierry Miguet, Stefan Wischner, Thomas Ziebarth

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

KOORDINATION INDUSTRIE
Nicole Radewic (nr)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Talonsoft/Take 2
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE: Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Stefan Moosleitner (verantwortlich für Anzeigen)

ANSCHRIFT DES VERLAGS
Future Verlag GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing, Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 95-0, Telefax: (0 81 21) 95-1296,
Internet: www.pcplayer.de

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenverkaufsleitung:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 95-1270,

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 95-1474

PRODUKTIONSLEITUNG
Brigitte Feigel

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Gruberstraße 46b, 85586 Poing

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Mohndruck Graphische Betriebe GmbH,
Carl-Bertelsmann-Str. 161, 33311 Gütersloh

Multi-Cover® ges. geschützt
U.E. Sebald Verpackungen GmbH, Nürnberg

ISSN-Nummer 0943-6693 – PC Player; 1435-2591 PC Player Plus,
1435-8190 PC Player Super Plus

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 209 59 138, Fax: (089) 200 28 122 E-Mail: weka@csj.de

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 36,81 (PC Player); EUR 66,26 (PC Player Plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 31,70 (PC Player); EUR 56,45 (PC Player Plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player Plus)
12 Ausgaben EUR 49,08 (PC Player); EUR 78,53 (PC Player Plus)
Die EG-Umsatzsteuerregelung ist berücksichtigt. Außereuropäisches Ausland auf Anfrage.

Bankverbindung: Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich: Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player);
ÖS 1020,– (PC Player Plus); Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien;
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz: Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player Plus);
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6285 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 200 281-22
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

+++ hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware



Jedem Joystick seinen PC

Ich liebe gute Rennspielprogramme, allen voran Ubisofts »Formula One Racing 2« und »Need for Speed 4«. Ich habe nämlich ein tolles Force-Feedback-Lenkrad mit Pedalen. Ich stehe auch auf Flugsimulationen und gut gemachte Weltraumschlachten. Vor allen wegen meines Flightsticks (ein F16) nebst Throttle-Control. Auch ein gutes Sportspiel (»Fifa Soccer«) kann mich gelegentlich begeistern, besonders mit meinem Microsoft Sidewinder Gamepad.

Richtig spielen tu ich aber schon lange keines mehr davon. Statt dessen beschäftigen mich nur noch Strategie- oder Rollenspiele. Die kann ich nämlich komplett mit der Maus steuern. Denn ich habe in den seltensten Fällen Lust, unter den Schreibtisch zu kriechen, in dem Kabelverhau den lose herumfliegenden Stecker des Joysticks herauszufischen, der zu einem bestimmten Spiel paßt, den Schreibtisch freizuräumen, um den Spaßknüppel oder das Lenkrad unterzubringen, und dann erst mal die Joystickeinstellungen in der Windows-Systemsteuerung komplett anzupassen.

Da helfen auch Spezialweichen à la AlfaTwin oder spezielle Spiel-Starter-Oberflächen wenig. Auch die potentielle Patentlösung DirectInput, die Eingabegeräte-API von DirectX, steht dem Durcheinander recht ungerührt gegenüber. Kurz und knapp: Die Unterstützung mehrerer Joysticks ist von seiten der Hardwarehesteller, Microsofts und der Spieleentwickler gleichermaßen schlichtweg dämlich. Abhilfe sollen erst die kommenden Joysticks für die USB-Schnittstelle schaffen. Erstens glaube ich das erst, wenn ich es sehe; zweitens hat meine Joysticksammlung einen Wert, der gegen die tausend Mark geht. Und wenn ich schon wieder soviel Geld für das bessere Spielgefühl ausgeben will, dann kaufe ich mir doch lieber gleich zwei weitere PCs – einen für Rennspiele und einen für Flugsimulatoren. Da kann ich die passenden Geräte dann permanent angeschlossen lassen.

Und ich ziehe in eine größere Wohnung, wo das Ganze auch hineinpaßt. Dann kann ich mir vielleicht auch diesen Rock'n'Ride-Folterstuhl antun ...



Ihr

Stefan Wischner

Stefan Wischner

+++ News +++ News +++ News +++ News +++ News

3Dfx
Die Zeichen der Zeit erkannte 3Dfx und werkelt momentan an der nächsten Voodoo-Generation namens Napalm. Mit 32-Bit-Farbtiefe, einer Texturgröße von maximal 2048 mal 2048, einem Chiptakt von 400 MHz und angeblichen 128 MByte Bildspeicher geht´s den Konkurrenten an den Kragen. Weitere Schmankerl sind ein SLI-Modus und die von Savage 4-Karten bekannte Texturkompression.

Diamond/Rioport
MP3 auf dem Vormarsch: Compaq stattet seine PCs der 5000er Presario-Reihe künftig mit einem portablen MP3-Player (Rop PMP 300) aus.

133 MHz Frontside Bus
Kürzlich stellte VIA seinen neuesten Pentium-Chipsatz vor, der 133 MHz FSB und 133er RAM-Bausteine unterstützt. Der Apollo133 getaufte Chipsatz wird auf Slot1– und Socket-370 Boards Verwendung finden.
Intel gab inzwischen offiziell zu, auch den PC 133 zu unterstützen, bis der hauseigene Speicher RAMBUS RDRAM erscheint. Auch die PC 100 SDRAM Bausteine funktionieren mit dem Apollo133.

OpenGL-Benchmark
In die neueste »Quake3 Arena« Testversion 1.07 wurde nun endlich eine verläßliche Benchmark-Funktion integriert. Die vorherige Version lieferte in mehreren Durchläufen unterschiedliche Resultate. Das Kommando »timedemo 1«, gefolgt von der Zeile »q3testdemo1« führt den Test durch.

Neue Hardware

Vom Hocker gehauen



Wenn der Force-Feedback-Joystick anödet, Ruderpedale auf dem Boden verstauben und die 3D-Brille aus Gesundheitsgründen in der Verpackung bleibt, dann wird's Zeit für etwas völlig Neues.

Dank seines Druckluftbetriebes ist das verspielte Sitzmöbel wartungsarm und benötigt keinerlei Ersatzteile.

Wer hat nicht schon davon geträumt, das Kurvenverhalten eines digitalen Rennwagens am eigenen Körper zu erfahren? G-Kräfte vermittelt der High-Tech-Stuhl von Cyberspace zwar nicht, dennoch bringt der »Rock 'n' Ride Personal Motion Simulator« ein erfrischend neues Erlebnis in die körperlich eher passive Welt der Computerspieler.

Nehmen Sie Platz

In der Sitzschale machen Sie es sich neben nützlichen Geräten wie Joystick, Monitor, Lenkrad oder einer Tastatur gemütlich. An den beiden Seiten sitzen Halterungen, auf denen Sie einen Steuerknüppel und einen Schubregler plazieren können. Damit Sie nach einem Spielchen nicht mit Hexenschuß aus dem Sitz humpeln, ist die Fußstütze freundlicherweise verstellbar. Zudem findet die Pedalerie eines Lenkrades ihren vorbestimmten Platz auf der Ablage. Ein Monitor wird mit Hilfe des mitgelieferten Ratschenbandes an der Blechplattform festgezurrt. Die erforderliche Kraft zur Bewegung wird aus einem Kompressor (etwa so laut wie ein geöffneter Kühlschrank) geschöpft Das Zusammenspiel zweier druckluftgesteuerter Kolben dreht den Sitz zur Seite oder senkt und hebt ihn nach hinten und vorne. Eine Kombination zweier Zustände, zum Beispiel eine Neigung nach links vorne, ist natürlich auch möglich. Um bis zu 60 Grad dreht sich der Stuhl dabei in die gewünschte Richtung. Es gibt zwei Möglichkeiten des Anschlusses: Zum einen wird ein Joystick direkt mit dem Gameport verbunden. Hier setzt der Stuhl die Joystick-Information direkt in eine Bewegung um. Zum anderen läßt sich die Sitzschale an die serielle Schnittstelle und den Gameport anschließen, wobei die unterstützenden Spiele durch vorgegebene Profile einen viel höheren Realismus erzeugen.

Fazit

Der Rock 'n' Ride Chair bleibt mit seinem stolzen Preis von 2000 Mark wohl für viele Spieler ein Wunschtraum. Aber selbst wenn Sie soviel Geld auf der hohen Kante haben, ist das System noch nicht ausgereift. Dafür fehlt einfach die Unterstützung seitens der Spieleindustrie. Hier sollte die Firma Cyberspace engeren Kontakt mit den Programmierern knüpfen – auch eine Integration in Microsofts DirectX wäre ein großer Sprung nach vorne. Die direkte Ansteuerung ist zwar mit jedem Spiel möglich, doch jene reizt den Stuhl noch lange nicht aus. Bei Personen unter 70 Kilogramm stimmt übrigens die Gewichtsverteilung nicht mehr, und der Effekt wird nur unvollständig vermittelt. Wenn der Preis noch etwas purzelt und die Spiele-Unterstützung besser wird, sollten Sie sich probeweise einmal durchschütteln lassen. **(jr/mash)**

Ride-Fakten

- Circa-Preis: 2000 Mark
- Hardware-Voraussetzungen: PC mit Gameport und serieller Schnittstelle
- Paketgröße entspricht: 21 Zoll Monitor
- Infos unter: www.cybermind.de

Vergleichstest: Elf Joysticks ohne Force-Feedback-Eigenschaften



Knüppeldicke Steuer-Erklärung

Es muß nicht unbedingt ein Force-Feedback-Joystick sein, mit dem Sie sich zum Meister aller Klassen emporballern. Insbesondere bei Highscore-süchtigen Spieler sind die Freudenstäbe ohne Rütteleffekt sehr gefragt, da es ihnen weniger auf Erlebnis-Momente, sondern vielmehr auf die spielerische Perfektion ankommt.

Wer kennt das nicht? Da kauft man sich für wenig Geld einen neuen Joystick, in der Hoffnung, damit glücklich und zufrieden jeglichen Highscore zu knacken. Doch bald folgt das böse Erwachen, wenn der Stick sich zu Hause als funktionsarme Krücke herausstellt. Den letzten Rest bekommt man dann noch von einem guten Bekannten. Dieser schwärmt von seinem Spielgerät, das zwar teuer war, doch im Stich gelassen wurde er davon noch nie. Sie sehen schon, hier gilt ebenfalls die goldene Regel des Hardware-Ausfrüstzirkus: Besser ein paar Mark mehr auf den Ladentisch legen und mit einem Qualitäts-Produkt spielen, als genervt den Fehlkauf in den Hochofen zu wünschen. In unserem Vergleichstest tauchen deshalb nur die Produkte namhafter Hersteller auf, die unter Spielern bereits eine hohe Reputation genießen. Der Schwerpunkt des Tests liegt auf Joysticks ohne Force-Feedback-Eigenschaften. Viele Spieler möchten es mit ihren Spiele-Favoriten gerne bis zur Perfektion treiben, deshalb ist ein zwangsläufig klobiger Joystick mit Kraftwirkung dort in der Regel fehl am Platz. **(jr/md)**

So haben wir getestet

Insgesamt elf Joysticks machten es sich am Gameport einer Soundblaster Live gemütlich und wurden mit den Spielen »Need for Speed: High Stakes«, »F-22 Lightning 3« und »Descent 3« auf den Prüfstand gestellt. Dabei konnten die Testkandidaten in folgenden Kategorien punkten:

Ergonomie: Liegt der Joystick gut in der Hand oder hätte der Hersteller besser eine Heilsalbe, Fingerverlängerungen und schützende Pflaster mitgeliefert?

Funktionsumfang: Sind denn genügend Feuerknöpfe vorhanden, damit die andere Hand nicht zu sehr auf der Tastatur auf Reisen geht? Ist ein Coolie-Hat (ein kleiner Schalter mit vier Funktionen) oder Schubregler an Bord? Fragen über Fragen, die, sofern sie bejaht werden, weitere Pluspunkte für das getestete Gerät bedeuten.

Verarbeitung: Klappt der Joystick bereits bei der bloßen Betrachtung in seine Einzelteile zusammen, oder hält er einen Flug vom Schreibtisch unbeschadet aus? Kippt er gar, sobald man ihn stark belastet, wegen zu geringem Eigengewicht schnell um?

Gravis Blackhawk



Ergonomie/Verarbeitung

Der Gravis Blackhawk ist der kleine Bruder des Blackhawk Digital. Auf dessen Coolie-Hat wurde beim Blackhawk leider verzichtet. Zum Glück blieb der Schubregler erhalten, der aber nicht sonderlich griffig ausfiel. Wird dieser erst im Spielverlauf angefaßt, so passiert es durchaus, daß man einen kleinen Moment braucht, bis die korrekte Einstellung gefunden ist: Hier wünschten wir uns eine überzeugendere Gestaltung. Ansonsten ist der Blackhawk ein erfreulich kleiner und kompakter Joystick, den man ohne weiteres auch auf dem Schoß betreiben kann. Auf einem Tisch kippt er aufgrund des tiefergesetzten Sticks nur in Extremfällen zur Seite. Eine seitliche Drehung der Joystickachse ist leider nicht möglich. Die Ergonomie ist in Ordnung, die Funktionsvielfalt läßt aufgrund weniger Buttons aber zu wünschen übrig.

Fazit

Zum Preis von 60 Mark ist der Blackhawk ein befriedigend ausgestatteter Joystick für Gelegenheitsspieler ohne besondere Ansprüche. Vermißt haben wir einen Coolie-Hat nebst einem drehbaren Griff. Außerdem war die Bewegung des Sticks durch den geringen Freiraum arg eingeschränkt. Besonders präzise Bewegungen sind damit nicht durchzuführen.

Greifen Sie besser entweder zum teureren Blackhawk Digital mit mehr Funktionen, oder zum Saitek X8-30, der sich in derselben Preisklasse befindet.

PC Player Wertung

Ergonomie:	70
Funktionalität:	60
Verarbeitung:	60
Gesamtwertung:	**63**

Gravis Blackhawk Digital



Ergonomie/Verarbeitung

Die große Ausführung des Gravis Blackhawk ist die Variante mit der Endung Digital. Dort erwarten Sie anstatt vier gleich fünf Buttons. Zusätzlich befindet sich ein Coolie-Hat auf dem Stick. Die Ergonomie ist dieselbe wie beim kleineren Blackhawk-Modell, was bedeutet, daß er ein angenehm in der Hand liegender Joystick ist. Die Funktionalität ist dank des zusätzlichen Buttons und des Coolie-Hats etwas besser. Letzterer ist leider nicht griffig, sondern eher rutschig. Das identische Problem taucht auch beim Schubregler auf, der seinen Dienst bei gelegentlicher Betätigung zunächst ungenau verrichtet. Erst wenn die Hand auf dem Schubregler bleibt, ist eine exaktere Steuerung möglich. Der Weg, den der Joystick bis zum maximalen Anschlag zurücklegt, ist arg knapp ausgefallen, worunter die Genauigkeit dann etwas leidet.

Fazit

Der Gravis Blackhawk Digital bietet eine moderate Leistung fürs Geld. In puncto Ergonomie ist er im oberen Mittelfeld angesiedelt. Leider sind der Coolie-Hat und der Schubregler zu rutschig, hier wäre ein griffigeres Material besser gewesen. Ansonsten sind fünf Buttons nicht gerade die Welt, aber immer noch genügend, um nicht andauernd Kommandos mit der Tastatur einzugeben. Für 80 Mark bekommen Sie aber einen besseren Joystick, zum Beispiel den Jet Leader 3D von Guillemot oder den zehn Mark teureren Top Gun Platinum.

PC Player Wertung

Ergonomie:	70
Funktionalität:	70
Verarbeitung:	60
Gesamtwertung:	68

Gravis Destroyer

Ergonomie/Verarbeitung

Taufrisch traf der Gravis Destroyer in der Redaktion ein. Wenn Sie über diese Zeilen fliegen, dürfte er auch schon im Handel erhältlich sein. Der Destroyer richtet sich in erster Linie an Gelegenheitsspieler, die keine übermäßig hohen Ansprüche an ihr Eingabegerät stellen. Das wird auch schnell klar, da er die Funktionalität eines betagten C64-Joysticks nur knapp übertrifft. Ganze zwei Buttons verarbeitete Gravis auf dem Destroyer. Dazu kommt gnädigerweise ein Schubregler, der sogar sehr griffig ausgefallen ist. Die teureren Blackhawk-Joysticks aus demselben Haus könnten sich davon eine Scheibe abschneiden. In ergonomischer Hinsicht darf man nichts Besonderes erwarten. Der Stick liegt einigermaßen gut in der Hand, allerdings sollte er etwas auf den Tisch gedrückt werden, da er sonst zum Kippen neigt.

Fazit

Aufgrund des niedrigen Preises spielt der Destroyer in der Billigpreis-Liga mit. Dort weicht die Funktionalität purer Zweckmäßigkeit. Wer einen Joystick braucht, um manche Spiele mal eben anzuspielen, der ist mit dem Destroyer gut bedient. Alle anderen sollten einen großen Bogen darum machen, da zwei Buttons und ein Schubregler für die heutigen, funktionslastigen Spiele nicht ausreichen. Zwei Buttons mehr und ein Coolie-Hat hätten dem Destroyer ganz gut getan. So ist er für Profi-Spieler leider nicht zu empfehlen.

PC Player Wertung

Ergonomie:	60
Funktionalität:	30
Verarbeitung:	40
Gesamtwertung:	47

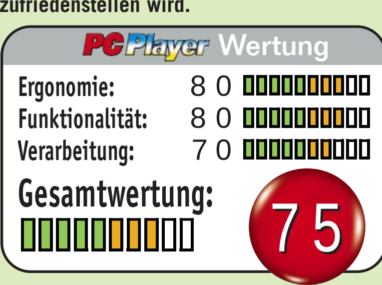
Guillemot Jet Leader 3D Digital

Ergonomie/Verarbeitung

Der erste Eindruck des Jet Leader 3D Digital täuscht. Obwohl er mißraten ausschaut, ist er nämlich ein guter Joystick. Auf der Haben-Seite stehen acht Buttons, ein Coolie-Hat und ein Schubregler. Eine Drehung des Sticks ist hier leider nicht möglich. Dafür entschädigt der Jet Leader mit einer exzellenten Griffigkeit, dank einer besonders weichen Stick-Oberfläche. Die Handauflage ist ebenfalls mit weichem Schaumgummi überzogen. Am Hebel selbst befindet sich neben dem Coolie-Hat auch ein in zwei Positionen einstellbarer Schalter. Auf der Unterseite sind der Schubregler und die vier weiteren Buttons angesiedelt. Dank der guten Verarbeitung kippt der Jet Leader nur in Extremsituationen zur Seite. Und aufgrund des weiten Stick-Weges ist auch eine präzise Steuerung möglich.

Fazit

Trotz des schäbigen Designs ist der Jet Leader ein sowohl ergonomisch als auch funktionell guter Joystick. Mit vielen Buttons, einem Coolie-Hat und einem Schubregler bietet er beinahe alles, was man in dieser Preisklasse erwartet. Leider fehlt eine Möglichkeit zur Drehung des Sticks. Besonders gut gefiel uns die Positionierung zweier Funktionen an der Vorderseite des Hebels. Dort finden Zeige- und Mittelfinger jeweils einen Button vor. Insgesamt gesehen ein vorbildlicher Joystick, der so manchen Käufer zufriedenstellen wird.



PC Player Wertung

Ergonomie:	80
Funktionalität:	80
Verarbeitung:	70
Gesamtwertung:	75

Logitech Wingman Extreme Digital

Ergonomie/ Verarbeitung

Das erste, was Käufern von Logitech-Joysticks auffallen wird, ist das angenehm hohe Gewicht. Der Wingman Extreme ist auf einer stabilen Stahlplatte aufgebaut, wodurch der Joystick kaum zum Überkippen neigt. Seine Form schmiegt sich der rechten Hand förmlich an, die oberen vier Buttons und der Coolie-Hat sind so optimal zu erreichen. Auf dem Gehäuse hat man einen Schubregler und zwei Buttons untergebracht. Leider wurden diese beiden Buttons nicht optimal plaziert; außerdem sind sie zu weit ins Gehäuse eingefügt. Die übrigen Buttons sind dafür glücklicherweise alle sehr griffig. Auch der Coolie-Hat ermöglicht eine exakte Bedienung. Für Linkshändler ist der Logitech-Joystick wegen seiner besonderen Form gänzlich ungeeignet.

Fazit

Der Wingman Extreme-Digital bietet eine vorbildliche Ergonomie. Weitere Pluspunkte sammeln die griffigen Buttons und der Coolie-Hat an der Stick-Oberseite. Leider vermißten wir die Möglichkeit der seitlichen Stick-Drehung wie sie beispielsweise das Modell von Microsoft anbietet. Ein dicker Minuspunkt sind die beiden deplazierten Buttons am Gehäuse. Dennoch ist der Wingman Extreme Digital ein empfehlenswerter Joystick, allerdings raten wir zur Anschaffung des Konkurrenzmodells (Wingman Interceptor) aus demselben Hause, das nur 20 Mark mehr kostet und zudem mehr Funktionen anbietet.

PC Player Wertung

Ergonomie:	80
Funktionalität:	80
Verarbeitung:	70
Gesamtwertung:	73

Logitech Wingman Interceptor

Ergonomie/ Verarbeitung

Ausgestattet ist der Logitech Wingman Interceptor mit neun Buttons. Davon sind fünf auf dem Stick untergebracht, gemeinsam mit drei Coolie-Hats, die insgesamt zwölf weitere Funktionen hinzufügen.
Unter dem Feuerknopf, der normalerweise durch den Zeigefinger betätigt wird, befindet sich ein Ausläufer, der ein Drücken in zwei Richtungen ermöglicht. Auf dem Gehäuse sind die restlichen vier Buttons neben dem Schubregler plaziert. Leider wurden die dortigen Knöpfe so tief in den Kunststoff eingelassen, daß man sie nur durch einen kräftigen Druck aktivieren kann. Außerdem besitzt der Interceptor genau dieselbe Grifform wie sein kleiner Bruder, der Wingman Extreme. So gut der Griff auch gelungen ist, für Linkshändler ist er eben dadurch keinesfalls geeignet.

Fazit

Der Logitech Wingman Interceptor ist ein passabler Joystick mit einer Vielzahl an Funktionen. Allerdings vermißten wir die seitliche Drehung des Sticks. Ansonsten bietet er eine sehr gute Ergonomie und eine überzeugende Funktionalität dank der drei Coolie-Hats. Gepfuscht wurde dafür bei den Gehäuse-Buttons, da diese derart tief eingesetzt sind, daß eine Betätigung zum Such- und Kraftakt ausartet. Trotzdem ist der Interceptor für Rechtshändler eine Empfehlung wert, da er sich in beinahe allen Wertungsdisziplinen gut schlägt, und das zu einem fairen Preis von 90 Mark.

PC Player Wertung

Ergonomie:	80
Funktionalität:	90
Verarbeitung:	70
Gesamtwertung:	79

Microsoft Sidewinder Precision Pro

PC Player Testsieger

Ergonomie/ Verarbeitung

Der Sidewinder Precision Pro ist die kleine Ausführung des populären (und klobigen) Force Feedback Pro von Microsoft. Er besitzt insgesamt acht Knöpfe, wobei eine spezielle Shift-Taste die Anzahl der möglichen Funktionen verdoppelt. Über der Shift-Taste thront zudem ein Schubregler. Auf dem Stick selbst befindet sich neben vier Buttons auch ein Coolie-Hat, dieser ist lediglich etwas klein geraten. Schließlich läßt der Stick auch eine seitli- ...g zu – eine kleine, aber feine ..., mit der nur wenige seiner Kol- ...zen. Ergonomie und Verarbei- ...den Ingenieuren hervorragend ...gen.

Fazit

Wenn Microsoft einen Joystick anbietet, kann man in ...er Regel davon ausgehen, daß das Gerät von Spielern für Spieler geschaffen wurde. Keine Frage: Der Sidewinder Precision Pro gibt trotz seines hoch angesetzten Preises den Ton unter allen erhältlichen Nicht-Force-Feedback-Modellen an. Profispieler erhalten genau das passende Gerät, das durch volle Funktionalität jeden noch so hohen Anspruch zufriedenstellt. Auch die Ergonomie darf sich zu den besten in diesem Test zählen. Alle Buttons sind problemlos erreichbar, an der Standhaftigkeit ist aufgrund der großen Standfläche ebenfalls nicht zu zweifeln. Insgesamt ein Produkt, das uns voll und ganz überzeugte.

GOLD PC Player

PC Player Wertung

Ergonomie:	100
Funktionalität:	100
Verarbeitung:	90
Gesamtwertung:	86



Saitek Cyborg 3D Stick Digital



Ergonomie/Verarbeitung

Mit alles in allem acht Knöpfen tritt der Cyborg-3D-Digital-Joystick von Saitek an. In das Gehäuse sind vier Funktions-Buttons und zwei Shift-Buttons eingebaut. Letztere verdoppeln bei Betätigung den Funktionsumfang. An der Frontseite des Fußes ist zudem ein Imbusschlüssel angebracht, der es ermöglicht, die Handablage und den Schubregler für Linkshändler entsprechend einzustellen. Die Verarbeitung ist sehr solide, allerdings könnte der Cyborg 3D Digital etwas schwerer sein, damit er nicht so leicht kippt. Der Griff gehört zu den ergonomischen Glanzlichtern in diesem Test, da er mit dem Imbusschlüssel in mehreren Stufen einstellbar ist.

Leider ist die Entfernung zwischen Schubregler und Gehäuse-Buttons arg groß geraten, so daß die Hand nicht alle Funktionen auf einmal erreicht. Der Schubregler besitzt eine vorbildliche Größe. Auch hier ist der Stick drehbar.

Fazit

Und noch ein Joystick, der fast keine Wünsche offen läßt. Besonders erwähnenswert sind die Shift-Tasten, mit denen sich alle Button-Funktionen verdoppeln. Einziges Manko ist die lausige Plazierung der Buttons am Gehäuse. Dort sind die Funktions-Knöpfe zu weit vom Schubregler entfernt, so daß die Hand ständig wechseln muß. Ansonsten ein gelungenes Produkt, das durch seine hervorragende Ergonomie nicht nur Rechtshänder glücklich macht.

GOLD PC Player

PC Player Wertung

Ergonomie:	90
Funktionalität:	100
Verarbeitung:	90

Gesamtwertung:



Saitek X8-30

Ergonomie/Verarbeitung

Etwas in die Jahre gekommen, aber immer noch eine Erwähnung wert ist der X8-30 aus dem Hause Saitek. Vier Buttons und ein Coolie-Hat hat man auf dem Stick verbaut, während das Gehäuse neben zwei Kalibrierungs-Rädchen aufweist. Außerdem wurde an einen Schubregler gedacht. Dieser ist dank seiner weichen Bewegung sehr präzise ausgefallen. Auf dem Stick selbst befindet sich noch ein Turbo-Schalter, der für heutige Spiele allerdings nicht mehr relevant ist. Die Buttons sind alle etwas überdimensioniert – da hätte eine Nummer kleiner ganz gut getan. Dem leicht erreichbaren Coolie-Hat wurde dagegen genau die richtige Größe verpaßt. Leider fehlt die Möglichkeit der seitlichen Stick-Drehung. Zudem hätten wir uns ein paar Buttons mehr gewünscht. Die Ergonomie ist bis auf die klobigen Buttons annehmbar.

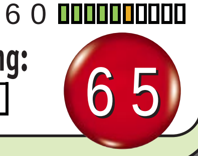
Fazit

Beim X8-30 gefiel uns ganz besonders der Schubregler. Dieser ist etwas schwergängig und nicht so leicht verstellbar wie bei den beiden Blackhawk-Modellen von Gravis. Der Stick selbst ist angenehm ergonomisch, lediglich die Buttons darauf sind etwas zu groß. Dank seiner Griffigkeit ist der Coolie-Hat leicht zu bedienen. Ein paar Funktionen mehr auf dem Joystick-Gehäuse und kleinere Buttons hätten dem Saitek-Joystick in eine andere Klasse gehoben. So bleibt er ein zuverlässiges, aber auch unauffälliges Eingabegerät.

PC Player Wertung

Ergonomie:	70
Funktionalität:	70
Verarbeitung:	60

Gesamtwertung:



Thrustmaster F16 FLCS

Ergonomie/Verarbeitung

Der Thrustmaster F16 FLCS (Flight Control System) ist dem Original-Knüppel der F-16 nachempfunden und liegt dementsprechend gut in der Hand. Am Knüppel sind vier Coolie-Hats und vier normale Tasten versammelt. An einen Schubregler wurde leider nicht gedacht, auch eine seitliche Drehung des Sticks ist nicht möglich. Der Knüppel ist leichter zu bewegen als sein großes Vorbild Thrustmaster F22 Pro. Für kleinere Hände ist der Thrustmaster F16 FLCS jedoch nicht optimal: Dafür sitzt der zweite Button etwas zu weit oben, so daß die Hand zur Betätigung ein kleines Stück bewegt werden muß.

Fazit

Der Thrustmaster-Joystick ist ein Relikt aus alten DOS-Zeiten, als man noch die einzelnen Buttons programmieren mußte. Leider wird unter Windows in der Spielesteuerung ein Joystick mit zwei Buttons und zwei Achsen eingetragen. Ein Setup-Programm fanden wir in der Original-Verpackung trotz mehrmaligem Durchsuchen nicht. Auch auf der Homepage stöberten wir nach solch einem Programm vergeblich. Lediglich die Anleitung zur Installation, wie oben beschrieben, ist dort untergebracht.

Tja, für Flugsimulationen ist der F16 FLCS in Verbindung mit einer Throttle-Control ein sehr guter Joystick. Trotzdem ist von diesem Produkt aufgrund der schlechten Unterstützung unter Windows nur abzuraten. Da greifen Sie vorher besser zum Top Gun Platinum Joystick aus demselben Hause.

PC Player Wertung

Ergonomie:	70
Funktionalität:	70
Verarbeitung:	80

Gesamtwertung:



Thrustmaster Top Gun Platinum



Ergonomie/ Verarbeitung

Der Platinum Joystick aus der Top-Gun-Serie gehört zu den wenigen Thrustmaster-Joysticks mit integriertem Schubregler auf der linken Gehäuse-Seite. Dieser rastet am Anschlag ein und ist zudem ordentlich griffig. Insgesamt vier Knöpfe sind auf dem Hebel untergebracht. Letzterer ist dank seiner Flugknüppelform sehr griffig ausgefallen. Zudem wurde ein tadelloser Coolie-Hat integriert, der sich sehr präzise steuern läßt. Vorbildlich ist die große Ausführung der Buttons, die mit einem lauten Klickgeräusch auf eine Betätigung reagieren. Ergonomisch gesehen liegt der Top Gun Platinum optimal in der Hand. Die Verarbeitung ist sehr gut ausgefallen, da der Joystick auf einer breiten und stabilen Unterlage aufgebaut ist, die nur im Extremfall zu kippen droht.

Fazit

Besonders die Ergonomie des Top Gun Platinum kann sich sehen lassen. Er paßt sich hervorragend der Hand an und bietet große Buttons mit einem angenehm bestätigenden Klickgeräusch. Die Verarbeitung des Coolie-Hat gehört zu den besten im Test, da er genau die richtige Größe und eine griffige Oberfläche hat.

Für Flugsimulations-Fans sprechen wir also eine klare Empfehlung aus. In Rennspielen und Actionspielen ist er aber nur mit Einschränkungen zu gebrauchen. Spielen Sie genreübergreifend, dann sollten Sie besser zu den Allround-Knüppeln von Saitek (Cyborg 3D Digital) oder Microsoft (Sidewinder Precision Pro) greifen.



Ergonomie:	80
Funktionalität:	80
Verarbeitung:	80

Gesamtwertung:



RISTS TEST-FAZIT

Mit welchem Joystick Sie letztendlich jeden Highscore knacken, hängt von Ihrem persönlichen Geschmack ab. Und darüber läßt sich bekanntlich streiten. Wir jedenfalls waren uns einig: Der Sidewinder Precision Pro von Microsoft steht über allen anderen Kandidaten, da er in Sachen Funktionalität sämtliche Anforderungen erfüllt. Auch in den Ergonomie- und Verarbeitungs-Disziplinen wußte er auf ganzer Linie zu überzeugen. Auf Platz Nummer zwei rangiert der Cyborg 3D Stick Digital von Saitek, der dank seiner Konfigurations-Möglichkeiten besonders für Linkshändler interessant ist. Auf der dritten Stufe des Siegerpodests landet der Top Gun Platinum von Thrustmaster, der uns wegen seiner soliden Verarbeitung angenehm auffiel. Gleichzeitig erkoren wir ihn zum Preistip dieses Vergleichstests. Die Wingman-Joysticks sind mit ihrer Funktionsvielfalt zwar auf der Höhe der Zeit, die Verarbeitung ließ jedoch zu wünschen übrig. Auch die Gravis-Modelle liegen gut in der Hand, doch ein paar Buttons mehr und ein besserer Schubregler hätten dem Punktekonto gut getan. Eine böse Überraschung ist der F16-FLCS, um den Sie einen weiten Bogen machen sollten, da er unter Windows zum Simpel-Joystick degradiert wird.

JOYSTICK-VERGLEICHSTEST

Hersteller	Typbezeichnung	Ca.-Preis	Anzahl der Knöpfe	Anzahl der Coolie-Hats	Schubregler	Ergonomie	Funktionalität	Verarbeitung	Gesamturteil
Microsoft (GOLD PC Player)	Sidewinder Precision Pro	130 Mark	8	1	Ja	100	100	90	86 (PC Player Testsieger)
Saitek (GOLD PC Player)	Cyborg 3D Stick Digital	150 Mark	8	1	Ja	90	100	90	85
Thrustmaster	Top Gun Platinum	90 Mark	4	1	Ja	80	80	80	80 (PC Player Preis-Tip)
Logitech	Wingman Interceptor	90 Mark	9	3	Ja	80	90	70	79
Guillemot	Jet Leader 3D Digital	80 Mark	8	1	Ja	80	80	70	75
Logitech	Wingman Extreme Digital	70 Mark	6	1	Ja	80	80	70	73
Thrustmaster	F16 FLCS	340 Mark	8	4	Nein	70	70	80	72
Gravis	Blackhawk Digital	80 Mark	5	1	Ja	70	70	60	68
Saitek	X8-30	60 Mark	4	1	Ja	70	70	60	65
Gravis	Blackhawk	60 Mark	4	-	Ja	70	60	60	63
Gravis	Destroyer	25 Mark	2	-	Nein	60	30	40	47

Test: Der Web.it

Ein alter *Bekannter?*

Internet, Textverarbeitung und 64er-Spiele am Fernsehbildschirm – der »Web.it« macht's möglich. Laufen bald auch »Ultima Online« und »Everquest« auf dem kleinen Wunderwerk?

Wow, was ist denn das? Wohl jeder, der in den letzten Tagen Rolands Büro betrat, wurde wie hypnotisch von einem kleinen grauschwarzen Kästchen angezogen. Die futuristische Box trug immerhin die Aufschrift »Commodore 64« – erlebt der Altvater der 8-Bit-Tage für rund 800 Mark ein Comeback?

Nicht ganz: Als Herz des »Web.it«-PC schlägt kein 6502-Chip, sondern ein Elan SC405 66-100 von AMD – vergleichbar mit der Leistung eines 486ers mit 100 MHz. Als Gedächtnis fungieren 16 MByte RAM und 2 MByte Flash-Speicher (durch Kompression theoretisch doppelt so groß). Letzterer behält auch nach einer Netztrennung noch seine Bytes. Ein Diskettenlaufwerk schaufelt Daten in den Rechner, optionale PCMCIA-Karten erweitern den Hauptspeicher. Eine Soundblaster-kompatible 16-Bit-Karte von Aztec sorgt für den guten Ton, ein Modem für den Anschluß ans Internet.

Warum heißt das Ding dann überhaupt noch C64? Der Hersteller, die Firma Web Computers Internationaln, wollte einen erschwinglichen und benutzerfreundlichen Computer für Hobbyprogrammierer entwickeln, genau wie es der C64 seinerzeit war. Alle Komponenten sind wie damals unter einer Tastatur-Haube, das Gerät läßt sich an einen Fernseher (oder auch Monitor) anschließen und enthält obendrein einen namensspendenden C64-Emulator. In Deutschland hat übrigens die Firma Batavia Multimedia in Tiefenbach (Tel. 08546-9190, Fax: 08546-919 144) den Vertrieb des 799 Mark teuren Gerätes übernommen.

Weiche Ware

In den 16 MByte ROM des Web.it schlummert die komplette Software, die beim Start ins RAM geladen beziehungsweise dekomprimiert wird – eine Festplatte gibt es nicht. Betriebssystem ist IBM DOS 7.0, die grafische Oberfläche, von der aus die meisten Anwendungen gestartet werden, basiert auf Windows 3.1. Die



Und so sieht's von oben aus: Über die Funktionstasten lassen sich häufig benötigte Programme wie Textverarbeitung oder C64-Emulator aufrufen. Die »Run Stop«- und »Restore«-Tasten des C64 fehlen leider.

Anwendungssoftware stellt Lotus: Die Textverarbeitung »Ami-Pro 3.1«, die Tabellenkalkulation »Lotus 1-2-3 5.0« und der Terminplaner »Lotus Organizer 2.11« sind zwar nicht die neuesten Ausgaben, reichen für normale Zwecke jedoch voll und ganz aus. Den Weg ins Internet ebnet der Netscape Navigator 3.0. Als C64-Emulator hält der bekannte CCS 64 her, der wie andere Emulatoren problemlos Disketten- und Kassetten-Abbilder versteht. Alles gewiß keine brandneuen Zutaten, aber bei der angepeilten Zielgruppe der Einsteiger kommt es darauf ja auch nicht unbedingt an.

PRO UND CONTRA

- ⊕ Modem inklusive
- ⊕ C64-Emulator
- ⊕ Anschluß an normalen Fernseher
- ⊕ Keine Konfigurations-Orgien

- ⊖ Hoher Preis
- ⊖ Schlappe CPU
- ⊖ Wenig RAM, keine Festplatte
- ⊖ Teilweise veraltete Software
- ⊖ Emulator mag nicht alle C64-Spiele



Ein schöner Rücken kann auch entzücken – die Anschlüsse des Web.it von links nach rechts: Joystick- und Drucker-Port, serielle Schnittstelle, Modem-, Mikrofon und Lautsprecher-Anschluß, Audio-, SVHS-, Video- und Monitor-Ausgang, Spannungsversorgung. Zum Vergleich ein C64: Modulschacht, TV- und Monitor-Ausgang, serielle und Parallel-Schnittstelle, User Port.



Diese vereinfachte Version des Programm-Managers läßt Sie zwischen den einzelnen Anwendungen wählen.

Der erste Start

Der Anschluß an einen Fernseher über das mitgelieferte Scart-Kabel macht keine Probleme. Adapter eingestöpselt, und schon fährt der Web.it hoch. Ein Schlummer-Modus ersetzt den Ein- und Ausschalter. Nach dem ersten Hochfahren müssen zunächst ein paar Infos (Uhrzeit, Internet-Details) und die Betriebsart eingegeben werden. Wählt man hier nicht den Experten-Modus, bleiben DOS-Prompt und der Dateimanager versteckt. Die Einstellungen können zu einem späteren Zeitpunkt beliebig geändert werden.
Nun dürfen Sie über das Touch-Pad, entweder mit dem Finger oder präziser mit dem beiliegenden Plastikstift drückbar, die gewünschte Anwendung starten. Neben den schon erwähnten Programmen stehen noch einige Windows-Applikationen wie der Notizblock oder eine Runde Solitär zur Auswahl.
Durch die fehlende Festplatte und die komprimierte RAM-Disk geht der jeweilige Start recht behäbig vonstatten. Außerdem ermüdet bei längeren Sitzungen auf die Dauer das flimmernde 50-Hz-Fernsehbild.

Ab ins Netz

Das bereits erwähnte Modem, ein 56-kbps-Modell von Rockwell, verbindet den Web.it mit der weiten Welt. Zuvor muß von einer mitgelieferten Diskette ein Plug-in installiert werden. Mit dessen Hilfe wählt sich der Computer über den Anbieter Talkline ins Internet ein. Dabei fallen lediglich Telefongebühren an, pro Minute in der Woche zur Zeit fünf (22-7 Uhr), sieben (19-22 Uhr) respektive neun Pfennige (7-19 Uhr). Wochenenden und Feiertage werden mit sechs Pfennig die Minute rund um die Uhr abgerechnet.
Der Navigator 3.0 reicht zum Browsen und Mailen noch aus, schöner wäre aber eine neuere Fassung gewesen, die technisch ausgereifter und schneller arbeitet. Tippen Sie die Adresse der Web.it-Homepage (www.commodore64.com) ein, haben Sie nach einer kurzen Registrierung Zugriff auf einige nichtöffentliche Sektionen. Die dortige Nutzer-Gemeinschaft ist jedoch nur mäßig aktiv: Seit dem 4.2.1999 waren bis zum Redaktionsschluß gerade mal sechs Nachrichten am Pinbrett zu lesen. Auch im Chat herrscht gähnende Leere. Eine Sektion für fortgeschrittene Benutzer, zu denen wir uns als Besitzer eines echten C64 einmal zählen, enthält lediglich den Hinweis auf den Anschluß eines ZIP-Laufwerkes, der schon unter dem Menüpunkt »Downloads« zu lesen war. Dort gibt es auch Plug-ins für einige Drucker und Mäuse.
Der Link »Web.it Family« klingt behaglich, bietet jedoch nur fünf Links zu bekannten Suchmaschinen. »Manuals online« enthält mitnichten die kompletten Handbücher: Lediglich die Kunst des Mail-Versendens, spezielle Tastaturkommandos und eine rudimentäre »So lade ich ein C64-Spiel«-Beschreibung schafften den Weg ins Internet. Hinweise zur Konfiguration des Emulators fehlen.



Der gewiß nicht hardwarehungrige Klassiker Pooyan ruckelt auf dem Web.it erbarmungswürdig.



Ghostbusters: Der C64-Emulator verpackt auch Sprachausgabe.

Emulier mich!

Und wo bekommt man die 64er-Spiele her? Auf der Web.it-Homepage steht gerade mal ein Link: www.c64.com. Dort finden Sie dafür über 2500 Spiele aus fast allen Genres, natürlich schon ein paar Jährchen alt. Das Geschicklichkeitsspiel »Pooyan« ruckelte stark, die Sprachausgabe in »Ghostbusters« erinnerte mehr an einen Rap, »The Bard's Tale« brach beim Ladevorgang ohne ersichtlichen Grund einfach ab.
Joystick-Unterstützung und Bedienung sind dagegen problemlos. Allerdings bootete der nach einer anscheinend irreversiblen Konfigurationsänderung nur noch in einem Maschinensprache-Editor – Einsteiger sind hier hoffnungslos überfordert. **(ra)**

AUSTINATS ANALYSE

Für 800 Mark bekommen Sie sicher noch keinen Laptop, soviel steht fest. Doch die Arbeit mit Textverarbeitungen und Tabellenkalkulationen auf einem Fernsehbildschirm ermüden die Augen im Nu. Auch das Surfen im Netz mit einem Browser der vorletzten Generation schult allenfalls Ihr Sehvermögen – moderne HTML-Erweiterungen und Plug-ins bleiben außen vor. Dazu kommt die geringe Rechenleistung, die den Web.it bei der Emulation diverser C64-Spiele gewaltig ins Stocken bringt.
Allenfalls totale Computerneulinge wären ein Fall für die flache Flunder, doch die sollten sich besser gleich einen günstigen Rechner von der Stange besorgen – das ist eine zukunftsträchtigere Investition. Wer schon darauf hoffte, bequem »Ultima Online« oder »Everquest« vor dem Fernseher zu spielen, kommt um die Anschaffung eines »richtigen« PC weiterhin nicht herum. Merke: Manche Veteranen sollte man in Frieden ruhen lassen – oder für wenig Geld auf einem Flohmarkt kaufen.

Keine Panik: Rechner selbst zusammenbauen

Zugeschaut & *mitgebaut*

Von der Stange oder maßgeschneidert? Was bei einem Anzug schon mal eine Null mehr ausmacht, ist beim PC nicht viel teurer – wenn die Montage der Einzelkomponenten nicht wäre ...

Eines Tages ist er da: der Zeitpunkt, an dem ein PC-Neukauf günstiger und problemloser als eine Aufrüstorgie über die Bühne geht. Stellt sich nur die Frage: Komplettsystem oder Einzelkomponenten? Kann ich selbst überhaupt einen Computer zusammenbauen? Aber sicher. Und was brauche ich alles? Ein modernes ATX-Gehäuse, ein Motherboard, RAM, einen Prozessor, eine Festplatte, ein Diskettenlaufwerk – und natürlich eine Sound- und eine Grafikkarte. Tastatur, Maus, Monitor und Boxen lassen sich in den meisten Fällen weiter benutzen. Ansonsten kaufen Sie sich für ein paar Mark entsprechende Adapter, um die Eingabegeräte an PS/2-Stecker anzuschließen. Und da Sie gerade PC Player lesen, gehen wir mal davon aus, daß Sie als Spieler auch wissen, wie man eine Bootdiskette für den neuen Rechner anfertigt (»Systemsteuerung– Software-Startdiskette«).

Auch, wenn Sie mit No-name-Komponenten ein paar Mark sparen würden – wir raten Ihnen zu Firmen mit bekannten Namen, die auch noch in einem halben Jahr neue Treiber und Updates liefern können. Viele Billig-Hersteller produzieren alle zwölf Monate komplett neue Grafik- oder Soundkarten und scheren sich nicht mehr um die bereits hergestellten. Uns ist in einem solchen Fall die Versorgung mit stets aktuellen Treibern lieber als die allerneueste Karte, die noch einen Tick schneller als alle Konkurrenten ist.

Wir haben uns im Juni einen neuen Redaktionsrechner zusammengestellt, der nicht mehr als 2500 Mark kosten durfte – Rolands Pentium/200 ging bei neuen Titeln erheblich in die Knie. Monitor, Maus, Tastatur und Boxen übernahmen wir vom alten PC. Der Zusammenbau verlief überraschend unblutig – damit Sie uns das auch glauben, hat Thomas ein paar Fotos von der Bastelaktion geschossen. Denn: Rechnerzusammenbau ist keine Geheimwissenschaft, mit etwas Zeit, Besonnenheit und einem Kreuzschlitzschraubenzieher schaffen es auch Sie. **(ra)**

UNTER DER HAUBE

Wenn Sie selbst mit dem Gedanken spielen, sich einen neuen PC zusammenzustellen: Wir verraten Ihnen, was in Rolands PC unter dem Gehäuse steckt.

CPU: Intel Pentium III/450 (der Pentium III/550 bietet für rund tausend Mark mehr allenfalls fünf bis zehn Prozent mehr Rechenleistung)
Motherboard: Asus P2B-F (Platz für eine AGP-, fünf PCI- und zwei ISA-Karten sowie ein GByte RAM, hervorragendes Handbuch)
Grafikkarte: Elsa Erazor III TV (TNT2-Chip und 32 MByte RAM, nicht ganz so schnell wie unser TNT2-Testsieger, aber unübertroffener Treiber-Support)
Soundkarte: Soundblaster Live Value (Profi-Software, unter www.sblive.com herunterladbar, und zusätzliche Ausgänge der regulären Live-Version braucht man im Spielealltag nicht)
RAM: 128 MByte RAM (8ns, DIMM)
Festplatte: IBM DJNA351520 (15,2 GByte, EIDE)
DVD-Laufwerk: Pioneer A03S (bewährt im harten Redaktionsalltag)
Diskettenlaufwerk: NEC (1,44 Zoll)
Gehäuse: Big Tower (ATX, viel Platz für Erweiterungen)

❶ Hurra, die Bauteile sind da: Feierlich öffne ich die Verpackung, Thomas hält diesen und alle anderen Momente mit der Kamera fest.

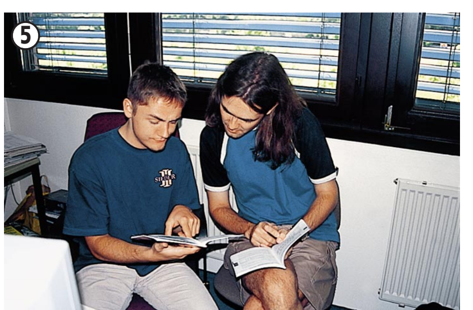
❷ So, waren auch alle gewünschten Einzelteile in den beiden Kartons? Sieht so aus, die Kartons sind leer, der Tisch gefüllt – dann kann es ja losgehen.

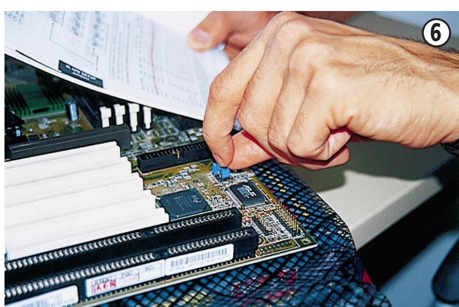
❸ Das Erden an einer blanken Heizungskörper- oder Wasserleitung ist lebensnotwendig, damit zum Beispiel empfindliche RAM-Bausteine nicht durch statische Überladungen dahingerafft werden.



❹ Ich fange mit der Konfiguration des Motherboards an: Wie müssen welche Jumper gesetzt sein? Wo kommt welches Kabel hin? Anleitung lesen!

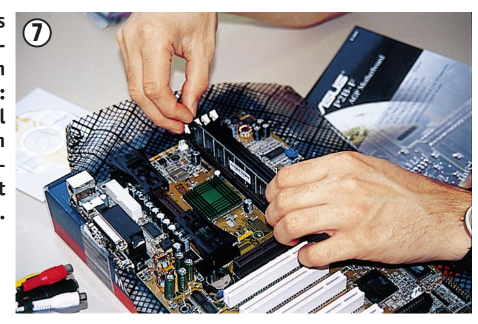
❺ Haben Sie keine Scheu, bei etwaigen Unklarheiten einen Freund um Rat zu fragen. Ich habe Glück, daß Hardware-Experte Jochen gleich um die Ecke sitzt.





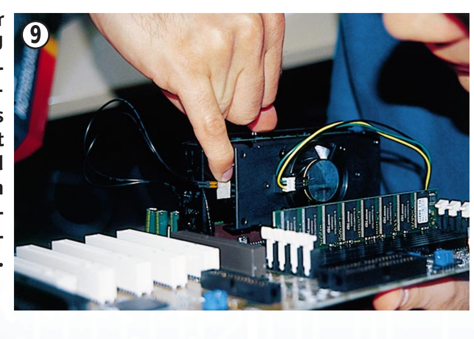
❻ Natürlich könnte ich das Motherboard auch erst ins Gehäuse einbauen, doch dann würde das Setzen der kleinen Jumper ein noch fitzeligeres Unterfangen.

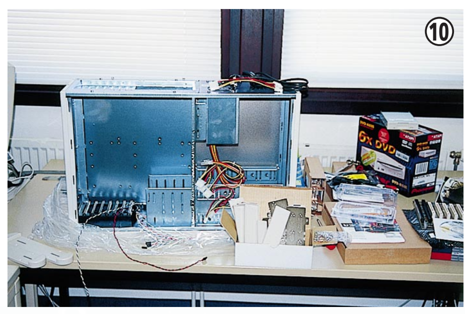
❼ Als nächstes ist das Gedächtnis meines neuen PCs an der Reihe: Das RAM-Modul wird in den im Handbuch angegebenen Schacht gesteckt.



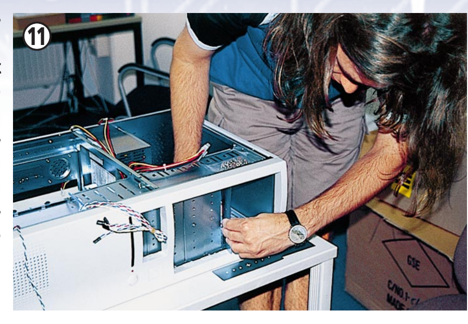
❽ So geht es auch mit dem Prozessor. Wichtig: Er muß, wie auch das RAM, richtig herum in den Schacht gesteckt werden. Eine Kerbe in der Kontaktleiste zeigt die korrekte Ausrichtung.

❾ Ohne Lüfter würde die CPU bald den Hitzetod erleiden – ich verbinde das Stromkabel mit dem Motherboard und klebe einen Temperatursensor am Kühlkörper fest.



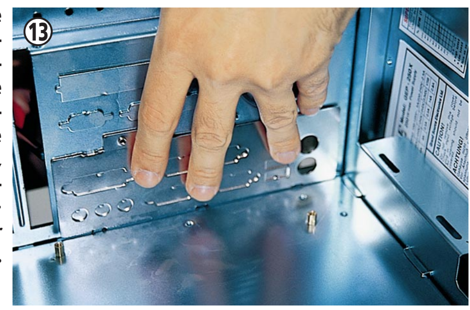


❿ Jetzt wird das Motherboard in das mittlerweile geöffnete Gehäuse implantiert. Oben rechts erkennt man das Netzteil mit den kunterbunten Versorgungsleitungen.

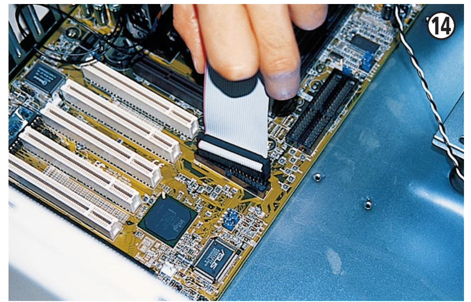


(11) Statt Feinmotorik ist nun sanfte Gewalt gefragt: Die Metallblenden der Laufwerksschächte müssen herausgebogen werden – Vorsicht, scharfe Kanten!

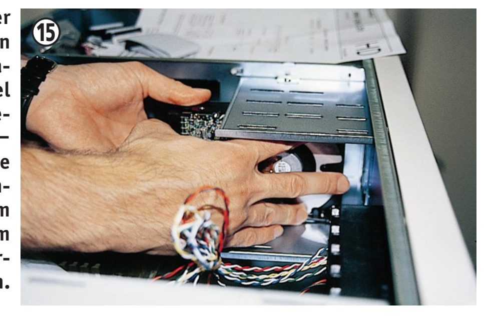
(12) Hui, die Dinger sind noch schärfer: Auch die Abdeckungen der Steckplätze für Grafik-, Sound- und andere Karten verschwinden Stück für Stück.



(13) Zum Gehäuse gehören mehrere Abdeckblenden für die Motherboard-Ausgänge (Schnittstellen, Maus- und Tastaturanschlüsse) – dran mit der richtigen.

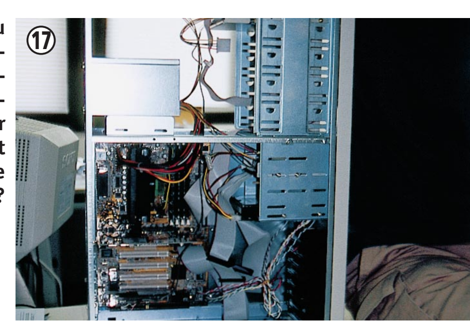


(14) Mit kleinen Kupfergewindeschrauben fixiert, ruht nun das Motherboard im Gehäuse. Ich stecke gerade die Verbindungskabel für die Festplatte, das Disketten- und das DVD-Laufwerk ein. Wichtig: Rot markierte Leitungen gehören auf den Pin 1 der Steckleisten.



(15) Rein mit der Festplatte – neben dem Controllerkabel wird das Kabel für die Gehäusekontrolleuchte – wie die Reset-Taste und andere Leitungen (vorne im Bild) – mit dem Motherboard verbunden.

(16) Wer arbeitet, soll auch essen: Eine wohlschmeckende Champignon-Thunfisch-Pizza bringt verbrauchte Energie sofort zurück.



(17) Nach dem Einbau der Sound- und Grafikkarten, des DVD- und Diskettenlaufwerks ist der Rechner fertig! Nun kommt der spannende Moment: Startet er?

(18) Mit dem »Shadow Man«-Voodoo-Teddy bewaffnet lege ich eine Boot-Diskette ins Laufwerk – und der Start gelingt! Windows 98 bootet übrigens auch von der Installations-CD (vorher im BIOS einstellen).



(19) Ein Tag später: Das DVD-Laufwerk läuft nicht. Es liegt am alten Kabel, mit dem ich es am zweiten Controller und nicht hinter der Festplatte angeschlossen habe. Schnell weg damit!



(20) Seit zwei Wochen läuft der PC problemlos - nach letzter Durchsicht wandern die Kartons in den Container.

Kurztests





Memorex DVD-632R + Videologic DVD-Player

- DVD-Laufwerk und MPEG-Karte
- **Hersteller:** Memorex/Videologic
- **Circa-Preis:** 460 Mark

Das Bundle besteht aus einem DVD-Laufwerk von Memorex (Einzelpreis circa 240 Mark) und einer DVD-MPEG-Decoderkarte von Videologic. Das Laufwerk liest DVDs mit einer Geschwindigkeit von 6X aus, während es die Daten normaler CDs (CD-ROM, CD-R, CD-RW) mit maximal 32facher Geschwindigkeit absaugt.
Die Karte trägt einen MPEG2-fähigen Decoder-Chip von Sigma. Zusätzlich sind auf der Kartenblende ein S/PDIF-Ausgang für digitalen AC-3 Sound und ein VGA- Eingang angebracht. Dort befinden sich außerdem ein TV- und ein Stereo-Ausgang. Ein Loop-through-Kabel verbindet die vorhandene Grafikkarte mit der Decoderkarte. An Software liegen dem DVD-Laufwerk und der Karte die Treiber auf Diskette und CD-ROM bei. Ein außerordentlich gut gelungener Software-DVD-Player rundet die Ausstattung ab. (jr/mash)

PC Player Fazit

Verglichen mit den DVD-Produkten von Creative hinterließ die Videologic/Memorex-Variante eine subjektiv bessere Bildqualität. Das Memorex DVD-Laufwerk las unsere Test-CDs ohne zu mucken, selbst eine verkratzte CD wurde von der Fehlerkorrektur nach einigen Anläufen erkannt. Wenn Sie noch kein DVD-Laufwerk ihr eigen nennen und den Reiz verspüren, mit dem PC ab und zu ein paar DVDs anzuschauen, dann empfehlen wir Ihnen diese gelungene Einstiegs-Kombination.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





ASUS-V3800 Ultra Deluxe

- Grafikkarte
- **Hersteller:** Asus
- **Circa-Preis:** 550 Mark

Der Spitzenmodell des Herstellers Asus trägt den »Riva TNT2 Ultra«-Chip, standardmäßig getaktet mit einem Chip- und Speichertakt von 150/183 MHz. Der RAMDAC beträgt 300 MHz, während der Speicher mit 32 MByte in der schnelleren SGRAM-Version aufgesetzt ist. Die restliche Ausstattung gehört mit zum Besten, was Sie momentan von einer Grafikkarte in dieser Preisklasse erwarten dürfen. Eine 3D-Brille, ein TV-Ausgang (Composite und SVHS), ein Video-Eingang und die beiden Spiele »Turok« und »ExtremeG2« sprechen für die hervorragende Ausstattung. Die Treibersoftware befindet sich durch die Vielzahl an Manipulations-Möglichkeiten auf höchstem Niveau. Zum Glück wurde auch an die VSYNC-On/Off-Funktion gedacht, die die Frame-Rate in die Höhe schnellen läßt. Dank des Tweak-Programms läßt sich die Karte bis zu einem stabilen Takt von 175/200 zu Höchstleistungen überreden. (jr/mash)

PC Player Fazit

Im großen Vergleichstest der letzten Ausgabe kürten wir die Hercules TNT2 Ultra und die Guillemot Maxi Gamer Xentor 32 zu den besten TNT2-Karten. Das Asus-Modell liegt im übertakteten Zustand leistungsmäßig nur knapp unter der Hercules-Karte, was ihm zu satten 89 Punkten verhalf. Ausstattung und Leistung überzeugten uns auf ganzer Linie und schubsten die Asus-Karte auf das Siegertreppchen der Top-3-Beschleunigerboards für Spieler mit hohem Anspruch.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:





Terratec Sound System DMX

- Soundkarte
- **Hersteller:** Terratec
- **Circa-Preis:** 280 Mark

Dem Klangprotz »Sound System DMX« von Terratec gelingt die Nachahmung der Konkurrenten (SB Live, Monster Sound MX200) mit Bravour. Dabei emuliert er gekonnt die Sound-Schnittstellen EAX, Aureal3D V1.0, DirectSound3D und Sensaura3D. Die Soundkarte besteht aus zwei Teilen, wovon der größere den Soundprozessor trägt und in einen PCI-Slot eingebaut wird. Ganze acht Eingänge und zwei Ausgänge zeichnen das anschlußfreudige Gerät aus. Neben einem S/PDIF-Ein- und Ausgang in optischer und koaxialer Ausführung verfügt es über zwei Stereo-Ausgänge für insgesamt vier Lautsprecher, zwei Audio-Eingänge, einen Gameport und einen Mikrofoneingang. Im Softwarelager stapeln sich »Mixman Studio BE« (DJ Programm), »Wavelab Light« (Sample-Editor), WinJey (Multimedia-Player) und »Buzz« (analoger Synthesizer). Treiber gibt's für Win95/98, NT und DOS. (jr/mash)

PC Player Fazit

Gute Soundkarten zeichnen sich für Spieler heutzutage aufgrund der minimalen Klangqualitäts-Unterschiede nur noch durch ihren üppigen Funktionsumfang aus. Die Sound System DMX bietet dank der Erweiterungskarte und den reichlichen Software-Beigaben genau jene Eigenschaft, und das für wenig Geld. Dank A3D und EAX-Unterstützung trällert die Karte auch in nächster Zeit eifrig im Soundkarten-Chor mit.

PC Player Wertung

Gesamtwertung:



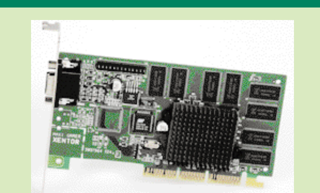
Aktuelle Kauftips der Redaktion

Hardware-Hitliste

Konkrete Tips für die PC-Aufrüstung: Auf dieser Seite fassen wir unsere aktuellen Kaufempfehlungen in den wichtigsten Hardware-Kategorien zusammen.

2D/3D-Beschleuniger

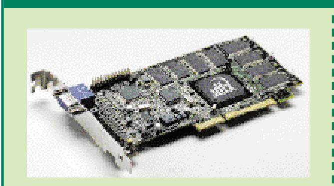




High-End-Gerät
- Matrox Millenium G400MAX
- Ca. Preis: 600 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer Xentor
- Ca. Preis: 300 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/99

3D-Beschleuniger





High-End-Gerät
- Voodoo3 2000
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: –

Preis-Tip
- Guillemont Maxi Gamer 3D 2
- Ca. Preis: 190 Mark
- Getestet in: –

Boxen





High-End-Gerät
- Creative Desktop Theater 5.1
- Ca. Preis: 480 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

Preis-Tip
- Creative PC Works Four Point Surround
- Ca. Preis: 160 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/99

CD-Recorder





High-End-Gerät
- Teac CDR55S
- Ca. Preis: 540 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/98

Preis-Tip
- Mitsumi CR4801TE
- Ca. Preis: 400 Mark
- Getestet in: –

DVD-Laufwerk





Das SD-M 1212 von Toshiba ist gleichzeitig unser Preistip, da es das günstigste Laufwerk im Test war.

High-End-Gerät
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

Preis-Tip
- Toshiba SD-M 1212
- Ca. Preis: 240 Mark
- Getestet in: Ausgabe 6/99

Maus





High-End-Gerät
- IntelliMouse Pro
- Ca. Preis: 120 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99

Preis-Tip
- Microsoft Basic Mouse
- Ca. Preis: 50 Mark
- Getestet in: –

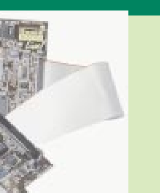
Monitor

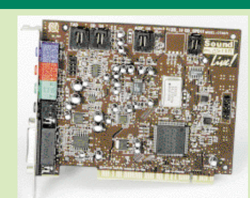
High-End-Gerät
- CTX VL950T (19-Zoll)
- Ca. Preis: 1000 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

Preis-Tip
- CTX 1729 SE (17-Zoll)
- Ca. Preis: 580 Mark
- Getestet in: Ausgabe 1/99

Soundkarte







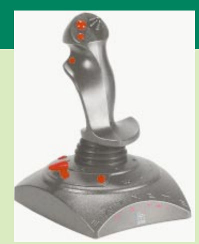
High-End-Gerät
- Creative Labs Soundblaster Live
- Ca. Preis: 330 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/98

Preis-Tip
- Creative Labs Soundblaster Live Value
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 3/98

Joystick



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder Precision Pro
- Ca. Preis: 110 Mark
- Getestet in: Ausgabe 2/98



Preis-Tip
- Logitech Wingman Extreme Digital
- Ca. Preis: 70 Mark
- Getestet in: Ausgabe 9/98

Force-Feedback-Lenkrad



High-End-Gerät
- Thustmaster Formula Force GT
- Ca. Preis: 450 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Preis-Tip
- Act Labs Force RS Racing System
- Ca. Preis: 250 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Gamepad



High-End-Gerät
- Microsoft Sidewinder
- Ca. Preis: 60 Mark
- Getestet in: Ausgabe 12/96



Preis-Tip
- Creative Cobra
- Ca. Preis: 40 Mark
- Getestet in: Ausgabe 5/99

Lenkrad



High-End-Gerät
- Digital Edge F1 Sim
- Ca. Preis: 500 Mark
- Getestet in: Ausgabe 8/98



Preis-Tip
- Fanatec Monte Carlo
- Ca. Preis: 100 Mark
- Getestet in: Ausgabe 4/99



Keine Panik: Multiplayer-Spiele per Netzwerk, Modem, ISDN und Internet

Keiner *spielt mit mir*

Die meisten Spiele machen mit menschlichen Gegnern oder auch Mitspielern am meisten Spaß. Und wer ein Modem oder eine ISDN-Karte, einen Internet-Zugang oder gar ein Netzwerk sein eigen nennt, ist für das Zocken in der Gruppe bestens gerüstet.

Nicht nur, daß der Spielspaß – und sei es wegen der Unzulänglichkeit nicht-synthetischer Gegner – zu mehreren bei manchen Spielen enorm steigt. Es kommen auch immer mehr Titel auf den Markt, die überhaupt nur für den **Gruppenspaß** entwickelt worden sind. Beispiele: »Quake 3 Arena«, »Unreal Tournament«, »Ultima Online«. Andere erhalten durch menschliche Mitstreiter (»Diablo«, Flugsimulationen) oder Gegner (Echtzeit-Strategie-Spiele, 3D-Weltraum-Opern, Autorennen) einen völlig anderen Charakter. Und es gibt mittlerweile sehr viele unterschiedliche Wege, der angeblichen Vereinsamung durch den Computer entgegenzuwirken, ohne die eigenen vier Wände zu verlassen. Manche dieser Wege sind allerdings zumindest anfangs etwas steinig.

Schwerhörige Pfeifkünstler

»Paß auf, wenn die Verbindung nach zwei Minuten wieder nicht steht, leg auf, dann ruf ich dich an! Dann probieren wir es mit AT\N3!« – »Wie?« – »Nein, ich dich, nicht umgekehrt«. Drei Minuten später: (Wählen) – »Tut, Tut, Tut«. Noch mal drei Minuten später: (Klingel) – »Pfeiiiiif« ....

Kommt Ihnen das bekannt vor? Dann haben Sie sicher schon mal versucht, mit einem Bekannten ein Spiel **per Modem über die Telefonleitung** zu starten. Das war noch zu jener Zeit, bevor es Windows 95 und damit einen universellen Modemtreiber (Unimodem) gab. Nur – viele Spieleprogrammierer haben heute noch nicht gemerkt, daß es so etwas wie Unimodem gibt. Aber von vorn: Modems wurden zu dem Zweck erfunden, über die Telefonleitung Daten auszutauschen.

Dazu werden diese für den Versand in Töne umgewandelt, die das empfangene Modem »abhört« und wieder in Daten zurückkonvertiert. Immer mehr Hersteller bauten eigene Modemmodelle. Darum wurden Standards vereinbart. Sowohl für die Art der Töne als auch für die Befehle, wie man ein Modem per Software steuert. Manche Geräte konnten Sachen, die andere nicht beherrschten, dafür wurden die Standards vom jeweiligen Hersteller leicht verbogen. Und mit dem Pfeifen und dem Zuhören kamen auch nicht alle gleich zurecht. Die einen pfiffen etwas leiser, die anderen hörten etwas schlechter. Das Ergebnis waren Konversationen wie die eingangs exemplarisch angerissene (bei geduldigen Anwendern konnte das Ganze natürlich viel länger dauern).

Dennoch sind Modems immer noch **der günstigste Weg für zwei Leute** (vor allem, wenn sie keinen Internet-Anschluß haben), die an verschiedenen Orten sitzen, ein entsprechendes Multiplayer-Spiel gemeinsam respektive gegeneinander zu spielen. Vorausgesetzt, sie bekommen die Sache mit der Kommunikation in den Griff.

Haben beide baugleiche Modems, tauchen wahrscheinlich die wenigsten Probleme auf. Allerdings sollte das gar nicht sein, denn es existieren ja die erwähnten Standards.

Der eine ist der **Kommunikationsstandard**, der im wesentlichen die Codierung der Pfeiftöne vorgibt. Jedesmal, wenn sich eine neue Modemgeschwindigkeit etabliert hatte, ergaben sich dazu gleich mehrere Standards. Zunächst einmal nämlich waren die Hersteller der entsprechenden Modemchips ungeduldig und entwickelten einen eigenen, proprietären Standard. Dabei bildeten sich vor allem zwei Lager, nämlich Chiphersteller Rockwell (jüngstes »Werk«: der 56k-Standard »K56flex«) und 3Com/US-Robotics (das Gegenstück »X2«). Ein paar Monate später verabschiedete das Regulierungs-Gremium ITU-II dann



Optimal: Nur wenige Spielprogramme (hier: Diablo) nutzen die Daten aus Windows' *Unimodem-Einstellungen*. So ist auch die Unterstützung von ISDN-Karten kein Problem, solange sie unter »Systemsteuerung«, »Modems« auftauchen.

immer die offizielle Version, die zu keinem der beiden Vorab-Standards kompatibel war (zuletzt: »V.90«). Wie dem auch sei – Voraussetzung Nummer eins für ein Modemspiel (und auch sonstige Modemverbindungen) ist, daß die Modems auf beiden Seiten nach dem gleichen Standard arbeiten. Glücklicherweise beherrschen moderne Geräte auch die jeweils zuvor gültigen Standards (meist in Verbindung mit einer niedrigeren Geschwindigkeit). Bei 56k-Technologien ist der Standard zudem völlig egal – alle drei Techniken erlauben nämlich gar keine **Modem-zu-Modem-Kommunikation mit 56 000 Bit/s**; das geht nur mit einer speziellen digitalen Gegenstelle. Statt dessen verwendet man den etablierten Standard V.34+ für 33 600 Bit/s, den alle Modems beherrschen (sollten). Die eigentliche Steuerung (automatisches Entgegennehmen von Anrufen, Ton- oder Pulswahl, Auswahl des Standards ...) erfolgt über eine (leider nur weitgehend) einheitliche Sprache, den **Hayes-AT-Befehlssatz**. In fast jedem modemfähigen Spielprogramm müssen Sie die Befehlssequenzen, die vor dem Verbindungsaufbau an das Modem gesendet werden, per Hand festlegen. In aller Regel geht es um eine Init-Sequenz, also eine Befehlskette, die grundsätzlich einmal geschickt wird. AT bedeutet »Attention« – Achtung, Modem!

Im Normalfall sollte ***ATZ*** reichen; eine Art Software-Reset. ***AT&F*** ist ein »härterer« Reset, der die werksseitigen Grundeinstellungen wiederherstellt. Wenn Sie auch Sequenzen für die Wahl einsetzen müssen, heißen die ***ATDTnnnnn*** für Tonwahl an die Nummer nnnnn oder ***ATDPnnnnn*** für Pulswahl. Manche Spiele kennen diese Standardbefehle aber und verlangen nur die Angabe der Telefonnummer. Gibt es auf dem Rechner, der angerufen werden soll, keine Einstellung dafür (etwa »Abheben nach x Klingelzeichen« oder »Autoanswer«), muß noch der Befehl ***ATS0=1*** in die Init-Sequenz.

Ganz hakelig wird's beim manuellen Einstellen des Kommunikationsstandards (nur nötig, wenn nach längerem »Verhandlungspfeifen« keine Verbindung zustande kommt). Hier sind die Befehle leider nicht einheitlich; beide Teilnehmer müssen sie aus dem jeweiligen Modemhandbuch holen. Meistens beginnen sie jedoch mit ***AT\N***, gefolgt von einer Ziffer.

Wesentlich einfacher ist es bei Spielen, die den **Unimodem-Eintrag von Windows** benutzen. Hier brauchen Sie nämlich in der Regel nicht mit AT-Befehlen herumzuspielen (falls doch erforderlich, tun Sie es in der Windows-Systemsteuerung unter »Modems«, »Eigenschaften«, »Einstellungen«, »Erweitert«, »Weitere Einstellungen«). Statt dessen wählen Sie einfach Ihr Modem aus einer Liste installierter Geräte, die normalerweise nur einen Eintrag enthält. Ein Beispiel für diese vorbildliche Modemsteuerung ist »Diablo«.

Wenn dann die Verbindung steht und die Spielerei einwandfrei klappt, droht bloß noch ein Ärgernis, gegen das aber kein Kraut gewachsen ist: Treten (akustische) Störungen oder Qualitätsschwankungen irgendwo auf der Telefonleitung oder in der Vermittlungsstelle auf, kommt es gelegentlich zum abrupten Verbindungsabbruch. Gottlob passiert das aber dank der Umstellung auf digitale Vermittlungsstellen allerorten nur noch ganz selten. In Einzelfällen kann die (Hör- oder Pfeif-)Schwäche und



Obwohl DirectPlay, ein Bestandteil von DirectX, mehr Flexibilität erlauben würde, bestehen viele netzwerkfähige Spiele auf einem bestimmten Protokoll, meist IPX oder TCP/IP (hier: Warzone 2100, nur IPX).

Störanfälligkeit auch in einem der verwendeten Modems liegen. In dem Fall sollten Sie ein manuelles Herunterschalten (per AT-Befehl) auf eine niedrigere Geschwindigkeit versuchen. Der Unterschied zwischen 33 600 bps (V.34+) und 28 800 bps (V.34) ist in der Praxis gar nicht so hoch. 14 400 bps können dagegen für viele Spiele definitiv zu wenig sein.

ISDN: Nur als Pseudo-Modem

Rein von der technischen Seite her ist ISDN einer analogen Modemverbindung vorzuziehen. Immerhin ist das Tempo fast doppelt, bei Kanalbündelung sogar viermal so hoch; Pfeifschwäche und/oder Schwerhörigkeit gibt es wegen der **rein digitalen Übertragung** nicht und unvermittelte Verbindungsabbrüche somit auch nicht. Auch (nennenswerte) unterschiedliche Standards sind hier nicht zu verzeichnen; das Gefummel mit AT-Befehlen sollte damit ebenfalls entfallen.

Letzteres setzt aber voraus, daß das Spielprogramm mit einer **ISDN-Karte** umzugehen weiß, sprich: deren Treiber direkt anspricht. Uns ist aber kein Programm bekannt, das das schafft. Das heißt nicht, daß man per ISDN nicht spielen kann, es ist nur ein etwas umständlicher Zwischenschritt nötig. Mit einem speziellen Treiberaufsatz läßt sich nämlich jedem Kommunikationsprogramm (und damit auch Spielen) vorgaukeln, es mit einem **Modem an einem seriellen Port** zu tun zu haben. Der bekannteste Treiber heißt CFOS, er simuliert eine (physikalisch gar nicht vorhandene) COM-Schnittstelle (etwa COM 4) und »hört« auf herkömmliche AT-Befehle. So meint das Spielprogramm, ein Modem zu steuern. Bei den meisten ISDN-Karten ist entweder ein CFOS-Treiber oder ein Äquivalent (bei den Fritz-Karten von AVM heißt er beispielsweise »Capiport«) dabei und muß separat installiert werden. Natürlich ermöglichen diese Treiber nicht grundsätzlich die Verbindung einer ISDN-Karte mit einer Modem-Gegenstelle (obwohl es bei machen ISDN-Karten auch dazu technische Lösungen gibt, die aber in der Regel sehr langsam und unzuverlässig sind).

ISDN-Karten mit CFOS-Treibern oder einer anderen »Modem-Simulation« benötigen im Spielprogramm in der Regel nur noch zwei AT-Einstellugen: zum einen ein ***ATZ*** (Rücksetzen auf Grundeinstellungen) und für die Karte, die angerufen wird, ein ***ATS0=1***. Einstellungen für Puls- oder Tonwahl sind völlig irrelevant, da diese Unterscheidung bei ISDN gar nicht vorkommt.

Zocken im Netzwerk

Am meisten Spaß machen **Multiplayer-Spiele** zweifellos **im (lokalen) Netzwerk**, und zwar aus drei Gründen: Zum einen verdienen viele Games, die für diesen Einsatzzweck ausgelegt sind, die Bezeichnung »Multiplayer-Spiel« tatsächlich. Direkt verbundene Modems oder ISDN-Karten erlauben eben nur zwei Teilnehmer – der Begriff »Dualplayer« wäre hier korrekter. Bei manchen Spielen, etwa Brettspielen à la Schach oder Backgammon, braucht's naturgemäß nicht mehr. Aber gerade Strategieschlachten im Stile von »Starcraft« oder »Age of Empires« machen – genau wie die 3D-Hatz in »Half-Life« (deutsch), Quake 3 Arena oder »Unreal« – einfach um so mehr Spaß, je mehr Spieler daran beteiligt sind. Und das geht nun mal nur innerhalb eines Netzwerks (oder natürlich im Internet, was ja auch ein Netzwerk ist).

Zum anderen – und da sind **Spiele im lokalen Netz** (LAN) auch dem Zocken im Internet weit voraus – ist das Tempo der Datenübertragung im LAN um ein Vielfaches höher. Immerhin transportieren auch billigst aufgebaute Netze bis zu 10 MBit pro Sekunde durch die Leitungen. Das ist in etwa das **150fache Tempo einer ISDN-Karte**! Klar, Tempo ist nicht so wichtig, wenn das Spiel immer nur wenige Daten zum Mitspieler übertragen muß (etwa die letzten Zugkoordinaten beim Schach). Aber wenn es bei Age of Empires auf dem Schlachtfeld ordentlich wuselt und jeder die Bewegungen von zig Einheiten der anderen Spieler sofort übermittelt bekommen muß, wird es auf der Telefonleitung doch recht schnell eng. Und im 3D-Shooter ist es essentiell, daß der Gegner auch wirklich da steht, wo man die Rakete hinschickt, und nicht in Wirklichkeit schon ein paar Meter weiter ist, was aber die Internet-Leitungen noch nicht übermittelt haben.

IP-Konfiguration
Ethernet Netzwerkkarteninfo
Realtek RTL8029(AS) Ethernet Adapt
Netzwerkkartenadresse: 00-00-B4-98-70-81
IP-Adresse: 172.16.8.1
Subnet Mask: 255.255.0.0
Standard-Gateway:
OK | Freigeben | Aktualisieren
Alles freigeben | Alles aktualisieren | Weitere Info >>

Wenn ein TCP/IP-Netzwerkspiel die eigene IP-Adresse verlangt, finden Sie die am besten über »Start«, »Ausführen« heraus, wo Sie *WINIPCFG* eingeben.

Und last but not least ist da die Sache mit der **Kommunikation**. Treffen sich ein paar Leute zu einem Netzwerkspiel, wird entweder ein LAN fliegend aufgebaut, wobei meist die einzelnen Rechner in Sicht- und damit auch Rufweite zueinander plaziert werden. Oder das Spektakel findet nach Feierabend in einem Firmennetz statt – da stehen dann meistens auch Komfort-Freisprechtelefone mit Konferenzschaltung. Und es gibt beim Zocken im Netz schon einiges zu den Mit- und Gegenspielern zu sagen. Die **Chatfunktionen**, die manches Netzwerkspiel enthalten, können mit der gebrüllten Warnung oder Beleidigung einfach schon aus Gründen der Umständlichkeit (und damit des Lebensrisikos des eigenen Spielcharakters) nicht mithalten.

Voraussetzung für ein Netzwerkspiel ist – wer hätte es vermutet – natürlich ein funktionsfähiges LAN. Wie Sie ein einfaches Netzwerk schnell und problemlos selber aufbauen, können Sie übrigens in PC Player 1/99 ab Seite 282 nachlesen.

Es funktioniert grundsätzlich auch mit größeren Netzen. Dort kann es aber unter Umständen zu **Komplikationen** kommen. Das eine Problem liegt möglicherweise in der Netzwerk-Architektur. Dann nämlich, wenn ein großes LAN in mehrere Subnetze aufgeteilt ist, die wiederum über Router und Gateways miteinander verbunden sind, kann es sein, daß das eine oder andere Spiel nicht über die Grenzen eines dieser Unternetze hinausschauen kann. Da hilft normalerweise nur, das Spiel innerhalb eines Subnetzes stattfinden zu lassen, also ausschließlich die dort beheimateten Rechner zu verwenden.

Das andere Problem ist häufiger anzutreffen und betrifft auch das selbstgebaute Kleinnetz: Obwohl absolut nicht mehr zeitgemäß (DirectX ab Version 5.0 könnte nämlich dank des DirectPlay-Moduls alles wunderbar automatisch regeln), bestehen viele Spiele auf einem bestimmten **Netzwerkprotokoll**. Unglücklicherweise haben unterschiedliche Spieleprogrammierer jeweils eigene Meinungen, was das richtige Netzwerkprotokoll in diesem Fall ist (oder was sie beim Programmieren am bequemsten unterstützen konnten). So besteht Diablo beispielsweise (das man übrigens mal im Netzwerk gespielt haben MUSS!) auf dem **IPX/SPX-Protokoll**. Unreal dagegen »spricht« nur **TCP/IP**. Im selbst betriebenen Klein-LAN kein Problem – es lassen sich ja mehrere Protokolle nebeneinander einrichten. Das heißt: Wenn Ihr Netz grundsätzlich per TCP/IP kommuniziert, aber ein bestimmtes Spiel ein anderes Protokoll haben will, installieren Sie jenes einfach über »Systemsteuerung«, »Netzwerk«, »Hinzufügen«, »Protokoll« dazu – auf allen beteiligten Rechnern natürlich. Im großen Firmennetz könnten Sie sich mit einer solchen Aktion allerdings durchaus massiven Ärger mit dem Systemadministrator einhandeln. Klären Sie dort im Vorfeld, ob ein zusätzliches Protokoll möglich ist.

Apropos **Ärger mit dem Systemadministrator**: Manche älteren Spiele benutzen eine Technik, die sich »Broadcasting« nennt. Dabei »spricht« nicht eine bestimmte Workstation mit einer ganz bestimmten anderen – also etwa alle Spieleteilnehmer miteinander. Vielmehr sendet der als Server oder Master-Spieler (je nach Spiel) erklärte PC permanent Datenpakete an alle im Netzwerk erreichbaren Rechner, ob die nun etwas mit dem Spiel zu tun haben oder nicht. Die, die gemeint sind, werden sich die Daten schon rausziehen, die anderen PCs ignorieren die Pakete einfach. »Indiziertes Spiel 1&2« waren zum Beispiel solche Kandidaten. Das hat schon manches Firmennetz aufgrund des extrem hohen Datenverkehrs lahmgelegt.

Wenn das Netzwerkprotokoll stimmt, ist das **Einrichten eines LAN-Spiels** normalerweise eine ganz simple Sache. Zumeist muß ein Teilnehmer den Datenverkehr steuern, er wird zum erwähnten Server oder Master-Spieler. Wie derjenige bestimmt wird, hängt wiederum vom einzelnen Spiel ab. In der Regel gibt es unterschiedliche Menüpunkte im Multiplayer-Bereich für das Starten eines neuen Spiels (das macht der Server) und das Beitreten zu einem laufenden (machen die Clients). Normalerweise erscheinen alle Teilnehmer vor dem Start dann in einer Liste, entweder mit dem jeweiligen Rechnernamen (der auch sonst im Netzwerk



Manche Spiele bieten eine komfortable Lösung, um Spielpartner im Internet zu finden. Bei Unreal etwa wird eine Light-Version von *Gamespy* mit installiert.

gültig ist), oder – besser – mit einem Spielernamen, der im jeweiligen Spiel einzustellen ist.

In manchen Ausnahmefällen kann die **IP-Adresse des eigenen PCs** gefragt sein (nur in TCP/IP-Netzen). Die bekommen Sie ganz einfach unter Windows heraus: Wählen Sie »Start«, »Ausführen« und geben Sie »WINIPCFG« ein. Darauf erscheint eine Dialogbox, in der unter anderem auch die IP-Adresse innerhalb des Netzwerks steht. Achtung: Wenn Sie gleichzeitig per DFÜ-Netzwerk eine Internet-Verbindung offen haben, müssen Sie in der Listbox oben die Netzwerkkarte auswählen; steht dort »PPP-Adapter«, beziehen sich die angezeigten Infos auf die vom Internet-Provider zugeteilte Adresse.

Gelegentlich stößt man noch auf **eine andere** – aber hauptsächlich bei einfacheren Shareware-Titeln verwendete – **Technik für die Internet-Kommunikation**. Das eine oder andere wenig zeitkritische (Brett-)Spiel arbeitet nämlich nicht mit Datenpaketen, die von Rechner zu Rechner geschickt werden. Vielmehr legt jeder teilnehmende PC Infos in einer Datei ab, die in einem Verzeichnis liegen muß, auf das jeder Rechner Zugriff hat. Das kann ein Verzeichnis auf einem Fileserver sein oder auch ein unter Windows freigegebener Ordner. Diese Technik macht natürlich nur Sinn, wenn der Informationsaustausch ruhig ein paar Sekunden dauern darf, also beispielsweise bei Brett- oder Kartenspielen. Diese Methode hat – obwohl technisch nicht sehr fortschrittlich – sogar einen Vorteil: sie ist unabhängig vom verwendeten Protokoll und funktioniert immer, wenn alle beteiligten Spieler nur eben Schreib- und Lesezugriff auf ein entsprechendes Laufwerk/Verzeichnis haben. Der Order für den Datenaustausch wird in solchen Spielen normalerweise einmalig in einem Konfigurationsmenü festgelegt.

Spiele im Internet

Das Internet bietet einen gewaltigen Vorteil: die Garantie, daß Sie irgendwo auf der Welt **zu jeder Tages- oder Nachtzeit Spielpartner und -gegner** zu praktisch jedem Multiplayer-Spiel finden. Über das Thema ließe sich eigentlich ein ganzes Buch schreiben. Und das Schönste daran: Im Gegensatz zu den bisherigen Multiplayer-Ausprägungen enthielte jenes höchstens einen sehr kleinen Abschnitt zur Konfiguration der Technik, denn: Wenn Sie eine Internet-Verbindung haben, ist (fast) der ganze Kommunikations-Knatsch bereits überstanden. Das Modemgepfeife zwischen Ihrem PC und dem Internet-Provider ist erfolgreich verlaufen; wer Anrufer und wer Angerufener ist, ist auch völlig klar, und weder mit unterschiedlichen Netzwerkprotokollen (im Internet ist es immer TCP/IP) noch mit irgendwelchen CFOS-AT-Verrenkungen hat man Ärger. Es gibt statt dessen ein »Kommunikations-Zentralorgan« unter Windows (mit DOS geht nämlich nix), und das heißt **WINSOCK.DLL**.

Zusammen mit Netzwerkprotokoll, DFÜ-Netzwerk und/oder TCP/IP-Einstellungen (etwa für die Firmenstandleitung) bildet das Ganze einen Standard, den jedes Internet-Programm (eben auch Internet-fähige Spiele) kennt und nutzt. Ganz einfach: Spiel spricht mit Winsock (»Stell doch mal 'ne Verbindung zur Adresse nnn.nnn.nnn.nnn her!«), Winsock weiß, wie es geht und macht es. Richtig eingestellt (»Systemsteuerung« – »Internet« – »Verbindung«), wird auch bei Bedarf (eben einer solchen Winsock-Anfrage) die Verbindung automatisch aufgebaut. Ob das dann **per ISDN, Modem oder gar Standleitung** passiert, ist dabei völlig irrelevant (abgesehen vom Tempo).

Das einzige technische Problem, welches beim Spielen via Internet auftreten kann, heißt **Proxy-Server beziehungsweise Firewall**. Das sind Sicherheitssysteme (in der Regel eigene Server), die vor allem bei Firmennetzen für eine Abschirmung des lokalen Netzwerks vom Internet sorgen. Stark vereinfacht wirken Firewalls wie ein Ventil, das Daten ungefiltert nur in eine Richtung (nach »draußen«) läßt und den Datenverkehr ins Netz genau überwacht und auch begrenzt. Viele Internet-fähige Spiele kommen mit Firewalls entweder überhaupt nicht zurecht oder brauchen eine diffizile Einstellung zusammen mit entsprechenden Rechten und Spezial-Konfigurationen seitens des Firewall-Rechners. Das kann nur der Systemadministrator machen.

Auch **manche Internet-Provider setzen Firewalls oder Proxy-Server ein**. Ob das bei Ihrem der Fall ist, sehen Sie in den Einstellungen des WWW-Browsers (beim Microsoft Internet Explorer unter »Ansicht« – »Internetoptionen« – »Verbindung« – »Proxyserver«). Bei manchen Internet-Spielen können Sie dann diese Einstellungen genauso in der Multiplayer-Konfiguration treffen, wieder andere lassen auch hier keine Kommunikation zu.

Fast alle Internet-Spiele laufen nicht über eine **Direktverbindung zwischen zwei Teilnehmern** (wäre als normales TCP/IP-Netzwerkspiel möglich, wenn beide IP-Adressen bekannt sind, siehe oben). Statt dessen regelt ein (oder mehrere) Server die Spielabläufe. Dabei gibt es recht offene Systeme für die verschiedensten Spiele und geschlossene, meist für ein einziges Spiel und vom jeweiligen Spielehersteller betrieben (zum Beispiel Blizzards »Battlenet« für Diablo). Manche sind umsonst, der Großteil erfordert aber eine kostenpflichtige Mitgliedschaft. Schauen Sie in der Dokumentation des entsprechenden Spiels nach und/oder besuchen Sie die Website des Herstellers, um zu erfahren, wie und wo Sie Spielpartner finden.

Einige Spiele bieten intern oder als Zusatzprogramm **Hilfssoftware** zur Verbindung mit entsprechenden Spiele-Servern im Internet. Beispiel: Unreal installiert im System-Ordner eine Light-Version von »Gamespy« (www.gamespy.com), die jederzeit Hunderte von aktiven Unreal-Partien zeigt und per Doppelklick eine Verbindung aufbaut. **(Stefan Wischner/ra/md**

Hotlines

Name der Firma	Hotline-Telefon	Sprechzeiten	Internet
3D Realms	–	–	www.3drealms.com
7th Level	siehe Infogrames	–	–
Access (Links LS)	siehe Eidos	–	www.accesssoftware.com
Acclaim	01805 33 55 55	24-Std.-Service	www.acclaimnation.com
Acclaim (techn. Support)	089 32 94 06 00	24-Std.-Service	–
Activision (Spiele)	0190 51 00 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	www.activision.com
Activision (techn. Support)	01805 22 51 55	Mo-Fr 14-18 Uhr, Sa+So 16-18 Uhr	–
Adventuresoft	siehe Infogrames	–	–
Aftermath	siehe THQ	–	–
American Technos	siehe THQ	–	–
Anco	siehe THQ	–	–
Ascaron	05241 966 90	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.ascaron.com
Attic Entertainment	07431 543 23	Mo-Fr 13-18 Uhr	www.attic.de
Aztech Systems	0421 162 56 40	Mo-Do 9-12:30, 13:30-17 Uhr, Fr 9-12:30, 13:30-15:30 Uhr	www.aztech.com.sg
Barbie	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.softgold.com
Berkeley Systems	–	–	www.berksys.com
Blizzard	siehe Cendent	–	www.blizzard.com
Blue Byte	0208 450 29 29	Mo-Do 15-19, Fr 15:30-19:30 Uhr	www.bluebyte.de
Broderbund	0180 235 45 49	Mo-Fr 9-18 Uhr	www.broderbund.com
Bullfrog	siehe Electronic Arts	–	www.bullfrog.co.uk
Canal + Multimedia	siehe Infogrames	–	–
CDV	0721 97 22 40	Mo-Fr 8:30-17:30 Uhr	www.cdv.de
Cendent Software	06103 99 40 40	Mo-Fr 9-19 Uhr	www.sierra.de
Creative Labs	089 957 90 81	Mo-Fr 9-17:30 Uhr	www.creaf.com
Cryo (techn. Support)	05241 95 35 39	tägl. 15-20 Uhr	www.cryomaxupport.de
Cryo (Spiele-Hotline)	0190 51 00 59	–	–
DID	siehe Infogrames	–	–
Disney Interactive	069 66 56 85 55	Mo-Fr 9-18, Sa 13-18 Uhr	www.disney.de
Dynamix	siehe Cendent	–	–
EA Sports	siehe Electronic Arts	–	–
Ego Soft	siehe THQ	–	–
Eidos Interactive Deutschland	0180 522 31 24	Mo-Fr 11-13 und 14-18 Uhr	www.eidos.com
Electronic Arts	0190 57 23 33	Mo-Fr 9:30–17:30 Uhr	www.ea.com
Empire	089 85 79 51 38	Mo-Do 13-20 Uhr, Fr 12-16 Uhr	empire-us.com
Europress	–	–	www.europress.co.uk
Gamebank	siehe THQ	–	–
Gametek	02161 18 97 20	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.gametek.com
Gravis	0130 81 06 54	Mo-Fr 9-16 Uhr	www.gravis.com
Gremlin	–	–	www.gremlin.co.uk
Grolier	–	–	www.gi.grolier.com
GT Interactive (akt. Spiele)	01805 25 43 92	24-Std.-Service	–
GT Interactive (Merchandising)	01805 25 43 94	24-Std.-Service	www.gtinteractive.de/shop
GT Interactive (Warner)	01805 25 43 91	Mo-So 15-20 Uhr	www.gtinteractive.com
Guillemont	0211 338 00 44 66	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.guillemont.com
Hasbro Interactive	08105 42 72 76	Mo-Fr 14-18 Uhr	HILFE@hiuk.com
Ikarion	0241 470 15 20	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.ikarion.com
Impressions	siehe Cendent	–	–
Infogrames	0190 51 05 50	Mo-Fr 11-19 Uhr	www.infogrames.de
InterAct of Europe	04287 12 51 33	Mo-Do 8-17 Uhr Fr 8-14 Uhr	www.interact-europe.de
Interactive Entertainment	siehe THQ	–	–
Interactive Magic	08105 22 11 26	Mo-Fr 17-20 Uhr, Sa+So 14-17 Uhr	www.imagicgames.de
Interplay	0044 1628 42 37 23	–	www.interplay.com
Jane´s Combat Simulation	siehe Electronic Arts	–	–
JoWood	siehe Infogrames	–	–
Konami	069 95 08 12 88	Mo-Fr 14-18 Uhr	www.konami.com
Living Books	0044 14 29 52 02 51 (England)	Mo-Fr 8-17 Uhr	www.livingbooks.com
Logic Factory	siehe THQ	–	www.logicfactory.com
LucasArts	siehe THQ	–	www.lucasarts.com
Magic Bytes	05241 95 33 33	Mo-Do 17-19 Uhr	www.magicbytes.com
Max Design	siehe Infogrames	–	–
Maxis	siehe Electronic Arts	–	www.maxis.com
Microprose	01805 25 25 65	Mo-Fr 14-17 Uhr	www.microprose.com
Microsoft (techn. Support)	01805 67 22 55	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Microsoft direkt	0180 525 11 99	Mo-Fr 8-18 Uhr	www.microsoft.de
Mindscape	0208 992 41 14	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.mindscape.com
Mission Studios	siehe THQ	–	–
Navigo	089 32 47 31 51	Mo-Fr 9-12 Uhr	www.navigo.de
Neo	0043 16 07 40 80 (Österreich)	Mo-Fr 10-16 Uhr	www.info.co.at/neo
New World Computing	–	–	www.nwcomputing.com
Novalogic	siehe Electronic Arts	–	www.novalogic.com
Ocean	siehe Infogrames	–	www.ocean.com
Origin	siehe Electronic Arts	–	www.ea.com.origin
Paramount	–	–	www.paramount.com
PC Player (Spiele)	0190 87 32 68 11 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
PC Player (Technik)	0190 88 24 19 34 (3,63 Mark/Minute)	Mo-So 7-24 Uhr	www.pcplayer.de
Playmates	siehe THQ	–	www.playmatestoys.com
Pony Canyon	siehe THQ	–	–
Psygnosis	01805 21 44 33	Mo-Fr 15-20 Uhr	www.psygnosis.com
Rainbow Arts	siehe THQ	–	–
Sales Curve Int.	siehe THQ	–	–
SCI	siehe THQ	–	–
Sir-Tech	–	–	www.sir-tech.com
Software 2000	0190 57 20 00	Mo-Fr 11-13, 14-18 Uhr	www.software2000.de
Spectrum Holobyte	siehe Microprose	–	www.microprose.com
SSI (Spiele ab 7/95)	siehe Mindscape	–	www.ssionline.com
Sunflowers	siehe Infogrames	–	–
T + E	siehe THQ	–	–
Take 2	0180 530 45 25	Mo-Fr 10-18 Uhr	www.bmginteractive.de
TerraTec	02157 81 79 14	Mo-Fr 13-20 Uhr	www.TerraTec.de
The Logic Factory	siehe THQ	–	–
THQ	02131 96 51 11	Mo, Mi, Fr 15-18 Uhr	www.softgold.com
THQ (techn. Support)	02131 96 51 10	Mo-Fr 9-17 Uhr	–
Toca	siehe THQ	–	–
Topware	0621 48 28 66 33	Mo-Fr 14-18 Uhr	–
Ubi Soft	0211 338 00 33	Mo-Fr 9-17 Uhr	www.ubisoft.de
Union Reality	siehe THQ	–	–
Viacom New Media	–	–	www.viacomnewmedia.com
Victokay	siehe THQ	–	–
Vipcord Games	siehe THQ	–	–
Virgin	040 89 70 33 33	24-Std.-Service	www.vie.com
Vobis	0190 78 77 76	Mo-Fr 7-22 Uhr	www.vobis.de
Westwood	siehe Electronic Arts	–	–



Sie fragen, wir antworten: Tips & Tricks rund um den PC

Voodoo3 will nicht

Ich habe mir eine »Voodoo3 2000 PCI« zugelegt. Leider wollen damit nicht alle Spiele laufen (zum Beispiel »Toca 2«, »SCGT«, »Dark Project«). Der Bildschirm wird schwarz, nichts passiert, und der Computer hat sich aufgehängt. Die Treiber scheinen die neuesten zu sein. Ich vermute, daß das Problem an DirectX liegt. Ich habe zwar Version 6.1 installiert; versuche ich jedoch, das Diagnose-Tool laufen zu lassen, passiert das gleiche wie bei den Spielen. *(Dirk/Schwarzes Brett)*

Alte Treiber deinstalliert? Alte Grafikkarte steckt noch im System? Voodoo3-Treiber überhaupt installiert? Außerdem: Bei den »Voodoo3«-Karten handelt es sich nicht wie bei »Voodoo« und »Voodoo2« um Zusatzboards, sondern um vollwertige Grafikkarten. Ein altes Board hat also nichts mehr im PC zu suchen (nur so zur Erinnerung).

Pentium III in Pentium-II-Board

Ich habe einen Intel Pentium III/450 gekauft und dazu ein neues Motherboard (Asus »P2B«). Jetzt steht auf dem aber, daß es nur mit dem neuesten BIOS den neuen Prozessor unterstützt. Wie soll ich das jetzt machen? Kann ich den Pentium III einfach installieren und das BIOS danach updaten, oder brauche ich unbedingt die neuen Treiber, damit überhaupt alles funktioniert? *(Alex/Schwarzes Brett)*

Das Board kennen wir zwar nicht, wir würden das Ganze aber einfach mal ausprobieren. Kaputt kann dabei nämlich nichts gehen (sofern die Taktjumper richtig gestellt sind). Wahrscheinlich zeigt das Board dann den Prozessornamen nicht richtig an, und der Computer ist vielleicht auch nicht ganz so schnell, wie er sein könnte. Aber das System müßte laufen. Wenn nicht: Rücksprache mit dem Händler halten und auf Umtausch drängen.
Das aktuelle BIOS für dieses Board ist übrigens die Version »1009 05/10/99«, man kann es sich auf der Asus-Website »http://www.asus.com.tw« runterziehen.

Soundblaster Live knackt

Aufgrund der vielen Empfehlungen habe ich mir einen Soundblaster Live zugelegt. Leider habe ich knackende Störgeräusche bei nahezu allen Spielen. Im Internet scheint das Problem weitverbreitet zu sein, doch habe ich noch keine Lösung gefunden. Ein Update des VIA-IRQ-Treibers sollte helfen, doch ich stelle keine Änderung fest. *(Mark/Schwarzes Brett)*

Hier kommen sich zwei Busmaster-PCI-Karten ins Gehege: wahrscheinlich die PCI-Grafikkarte und der Soundblaster. Beide wollen über den PCI-Bus Daten aus dem RAM des PCs saugen, die Grafikkarte für Texturen und der Soundblaster für den Sound. Nun beanspruchen einige Grafikkarten leider über Gebühr den PCI-Bus, wodurch der Soundblaster ins Stocken kommt. Abhilfe: Grafikkarte und Soundkarte in den PCI-Slots vertauschen, die »PCI Latency« im BIOS herabsetzen. Wenn nichts hilft, ist eine neue Grafikkarte fällig.

Windows fährt nicht runter

Ich habe zwei wirklich nervige Probleme mit Windows 98: a) Wenn ich mein System herunterfahre, erscheint nie dieses »Sie können den PC abschalten«-Bild. Ich sehe nur die ganze Zeit das »Ihr System wird heruntergefahren«-Bild. b) Wenn ich über selbiges Menü meinen PC neu starten will, fährt der PC nicht neu hoch. Es bleibt auch hier das »Neu Starten«-Bild stehen. Es wäre super, wenn Ihr eine Lösung wißt. Mein System hab ich auch schon neu installiert, das Problem blieb aber bestehen. *(Nico Brunotte)*

Hurra und herzlichen Glückwunsch: Hier hat wieder einmal eine Software eine Komponente von Windows ersetzt, auf daß eben der Computer nicht runterfährt. Sarkasmus beiseite: Entweder spielt man für das Motherboard die zugehörigen Treiber erneut auf (liegen meistens auf CD oder Diskette bei) oder man installiert Windows komplett neu. Aber nicht einfach darüberinstallieren! Sonst übernimmt die neue Installation die ganzen alten Treiber.

Tips & Tricks-Special

Auf der CD des neuen PC-Player-Specials »Tips & Tricks 2/99« scheinen einige Verknüpfungen zu den Artikeln nicht zu funktionieren. Zumindest die Verknüpfungen zu den Artikeln der »Jedi Knight«-Lösung und der Cheats sowie der »Fallout«-Lösung klappen nicht. Kann mir jemand sagen, in welchen Dateien sich die Artikel verstecken, wenn sie überhaupt auf der CD sind? *(Tobias/Schwarzes Brett)*

Uups! Da ist uns wohl ein kleiner Fehler unterlaufen! Auf jeden Fall kann man sich sämtliche PDF-Dateien auch manuell anschauen. Die sind alle im Verzeichnis DATA. Der Dateiname entspricht dabei der Ausgaben-Nummer, in der der Tip erschien. So sind Tips zu »Gene Wars« in Ausgabe 2/97 erschienen, und



Wer sich die PDF-Dateien unseres Tips & Tricks-Specials 2/99 per Hand anschauen möchte, findet die Dateien

man findet sie dort auf Seite 196. Der zugehörige PDF-Dateiname lautet also »9702196.PDF«. »Jedi Knight« ist in der Datei 9801268.PDF und »Fallout« in 9802026.PDF zu finden.

Gelbsucht

Ich habe ein greuliches Problem mit meinem Computer, einem Celeron/333 mit »Riva TNT«-Grafikkarte (Diamond »Viper 550«) und 3Dfx »Voodoo2« (Guillemont »Maxigamer 3D2«). Für die Installation von »Need for Speed 4« habe ich meine Treiber aktualisiert, und kurze Zeit später begann mein Computer einen Gelbstich anzuzeigen, der weder etwas mit der Voodoo2-Karte noch mit den neuen Treibern zu tun hat. Das witzigste ist, daß das Bild manchmal normal ist und dann wieder der Gelbstich wiederkommt. Auffällig ist auch, daß schon beim Booten dieser Gelbstich einsetzt. *(Benedikt Fries)*

Das hatten wir in der Redaktion auch schon, und an den Treibern liegt dieses Fehlverhalten tatsächlich nicht: Hier ist entweder die Grafikkarte, das Monitorkabel oder der Monitor selber defekt. Sofern sich das Monitorkabel austauschen läßt: einfach mal wechseln. Anderenfalls ist eine Monitor-Reparatur oder eine neue Grafikkarte fällig.

Celeron 400

Ich besitze ein »P2L97 LX«-Mainboard. Leider besitzt es nur 66 MHz internen Takt und einen Multiplikator bis 5 (333 MHz). Von daher würde es wohl nicht gehen, das Board mit einem Celeron/400 oder noch höher zu bestücken. Jetzt habe ich aber gehört, daß die neuen Celerons ihren Multiplikator intern regeln, das Board also ziemlich egal ist. Stimmt das? *(Schwarzes Brett)*

Ja, stimmt! Der Celeron/400 ist intern auf sechsfachen Takt eingestellt und interessiert sich für die Taktmultiplikator-Jumper überhaupt nicht. Da er extern mit 66 MHz betrieben wird, ergibt sich daraus der interne Prozessortakt von 400 MHz (6 mal 66). Leute, die ihren Prozessor übertakten wollen, können das hier also nicht mit der Taktvervielfachung, sondern nur mit der externen Frequenz tun. Hier aber noch mal eine Warnung (weil es immer wieder so schön ist): Der Prozessor ist nicht dafür gebaut und hält das nicht unbedingt aus. Wer das trotzdem tut, soll also nicht weinen, wenn der Chip plötzlich abraucht.

DVD per Software

Da nun endlich das erste gute DVD-Spiel rausgekommen ist (Baldur's Gate), überlege ich mir, das DVD-ROM-Laufwerk »DVD-103s« von Pioneer zu kaufen. Doch brauche ich primär für DVD-Software noch eine zusätzliche Karte? Oder kann ich für die Filme dann nicht einen Softwaredecoder nehmen? Denn die Karten kosten ja auch wieder etwas, und so viel Platz ist in meinem PC auch nicht. *(Schwarzes Brett)*

Mit DVD-Software sind in diesem Fall wohl die Spielfilme gemeint und nicht irgendwelche PC-Software auf DVD-ROM. Wenn der Computer schnell genug ist (so ab Pentium II/300) kann man sich die Filme auch ganz gut per Software-Decoder anschauen. Trotzdem würden wir generell zu einer Hardware-Decoderkarte raten, denn auch bei bester Software-Decodierung ruckeln die Bilder zwischendurch doch immer mal wieder. Bei einem Hardware-Decoder tritt das so gut wie nie auf.
Noch toller ist allerdings ein externer DVD-Spieler. Schließlich macht man sich`s vor einem Fernsehgerät irgendwie noch gemütlicher als vor dem ollen PC-Bildschirm.

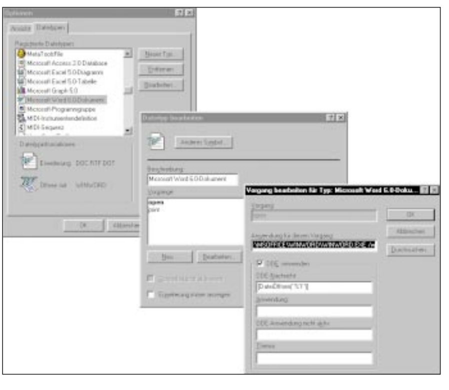
Dateitypen

Beim Starten einer Datei (zum Beispiel eine Text-Datei .TXT) wird standardmäßig der Editor aufgerufen. Wenn ich nun allerdings möchte, daß TXT-Dateien immer mit Word aufgerufen werden, WO kann man das umstellen? Das gleiche gilt auch für AVI-Dateien. *(Schwarzes Brett)*

Schritt-für-Schritt-Anleitung: Im »Windows-Explorer« oder im »Arbeitsplatz«-Fenster (oder wie immer das bei Ihnen heißt, gemeint ist das PC-Icon) unter



»Ansicht« die »Optionen ...« aufrufen. Dort gibt es einen Reiter »Dateitypen«, in dem alle unter Windows verzeichneten Dateiarten aufgeführt sind. Jetzt den »Editor« suchen und dann auf »Bearbeiten«, die Option »open« wählen und noch einmal auf Bearbeiten klicken. Schwups: Schon kann man den Pfad und das Programm angeben, welches gestartet werden soll, wenn man auf die Dateiart doppelt klickt. Das geht prinzipiell fast immer. Wenn es mal nicht klappt, haben die Programmierer des entsprechenden Programms Murks gemacht. **(hf)**



Dateitypen ändern? Kein Problem: Unter »Ansicht/Optionen ...« findet man alles Wissenswerte.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Frage in der nächsten Ausgabe unterzubringen.
Unsere Adresse:
Future Verlag
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik Treff
Gruber Str. 46a
85586 Poing

oder per E-Mail an
techniktreff@pcplayer.de

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge erteilen können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto, noch frankierte Umschläge.



Neu: 0190 882 419 43
Technik-Hotline
Mo-So 7-24 Uhr (3,63 Mark/Minute)



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an Future Verlag GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an mailbox@pcplayer.de.

In eigener Sache

Bevor wir diesen Monat den Postsack öffnen, eine Bitte: Sie erhöhen die Chancen einer Antwort oder gar eines Abdrucks Ihrer Zuschrift ungemein, wenn Sie Ihren richtigen Namen und gegebenenfalls die Adresse hinzufügen. Auf Wunsch werden wir bei von uns als brisant bewerteten Themen Ihren Namen zurückhalten. Vielen Dank!

Sammler und Drucker

Ich bin schon seit einer der ersten Ausgaben Abonnent und sammle seitdem die ganzen CDs. Mittlerweile gibt es ja auch viele Vollversionen, die von Euch klasserweise immer mitgeliefert werden. Dazu nun meine Frage: Gibt es nicht die Möglichkeit, zu diesen Vollversionen das Cover auf der CD zum Bedrucken der CD-Hülle als JPG- oder TIF-Datei auf die CD zu brennen? Ich muß sagen, daß das Auffinden der Programme ansonsten immer recht schwierig ist (nur eine Hülle mit einer CD drin). Und hübscher wäre es auch. **(Lutz Rahe)**

Ihr Regal soll schöner werden: Ab der nächsten Ausgabe liefern wir immer das Motiv der vorigen CDs mit – weil unsere CDs über eine Woche vor dem Heft abgegeben werden müssen, klappt das leider nicht zeitgleich. Dazu packen wir die Dateien auf unsere Homepage, wenn Sie nicht so lange mit dem Drucken und Einstecken in die Hülle warten wollen.

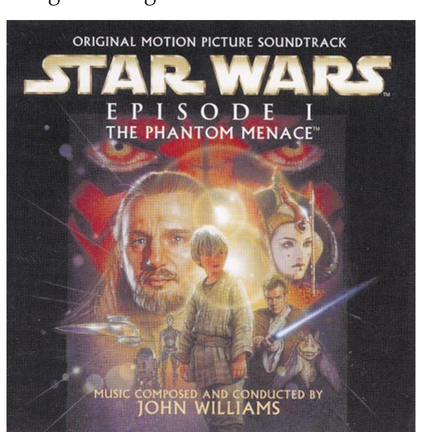
Nagelprobe

Wie konnte uns Steffi dies nur antun? Sie kann sich doch nicht einfach ihre wunderhübschen Fingernägel färben! Für mich ist heute eine Welt zusammengebrochen. **(Thomas Engelke)**

Alles wird gut – heute noch nachgeschaut, und da waren die Nägel wieder entfärbt.

Krieg der Töne

Zum Surfbrett in Ausgabe 7/99: In dem Artikel nennt Ihr »Duel of the Fates« aus Episode 1 einen »mauen Titel«. Dagegen muß ich Einspruch erheben. In den letzten drei Jahren habe ich über 130 Film-Soundtracks gesammelt, und »Duel of the Fates« ist neben »Anakin's Theme« und »The Sith Spacecraft/The Driod Battle« einer der besten, meiner Meinung nach sogar *der* beste Track auf der



Duel of the Fates aus dem Episode-1-Soundtrack: Klingonen-Operette oder episches Meisterwerk?

CD. So was episches, bombastisches habe ich lange nicht mehr gehört, und ich weiß, wovon ich spreche. Dazu ist »Duel of the Fates« das neue Hauptthema dieser Episode. Außerdem schreibt Ihr etwas von einer »klingonischen Oper«. Auch da muß ich den Kopf schütteln. Was der Chor singt, ist Sanskrit, die Wurzel der indischen Sprache. So plump, wie Ihr es darstellt, ist es doch nicht. Sicher fehlt dem neuen Star-Wars-Soundtrack das gewisse Feeling, und er hört sich nicht mehr so wie das Original an. Aber dabei muß man bedenken, das John Williams seinen Stil über die Jahre hinweg weiterentwickelt hat. **(Waldemar Hartel)**

Wir revidieren unsere Meinung: Nach dem Ansehen des Filmes und dem Test der beiden Episode-1-Spiele pfiffen Jochen, Martin und Roland besagte Melodie noch tagelang – es ist halt immer etwas anderes, ob man ein Musikstück wie zum Zeitpunkt des Surfbrett-Schreibens völlig aus seinem Umfeld losgelöst hört, oder jetzt ein Ereignis damit verbinden kann. Kennt ein Leser die Übersetzung des vom Chor gesungenen Textes?

Schneller, schneller!

Ich hätte gern gewußt, wo ich diesen Wunderprozessor »Pentium/1660«, der im Test von »Sports Car GT« (Ausgabe 7/99) als Minimalanforderung angegeben ist, bekommen kann. Würde dieses Spiel gerne mal spielen, doch bei *den* Hardwareanforderungen ... Und warum konnte ich trotz regelmäßigen Studiums Eurer Zeitschrift und verschiedener anderer nicht einen Testbericht über diesen Prozessor finden? Bin ich da in ein Zeitloch gefallen, sitze ich vielleicht in der Computersteinzeit fest? Hoffe, Ihr nehmt's wie ich mit Humor. **(Uli B. Griffin)**

Hätten wir erwähnen sollen, daß unsere Testversion nur mit einem von Intel geliehenen Prototypen (eben besagtem Pentium 1660) funktionierte? Spaß beiseite, natürlich handelt es sich um einen Mitwirkenden des Druckfehler-Preisrätsels aus dem letzten Finale.

Fliegeralarm

Mit Interesse habe ich die Diskussion über »reale« Flugsimulationen und das Kosovo auf Ihren Leserbriefseiten verfolgt. Da ich Fan dieser Spiele und außerdem Serbe bin, möchte ich Ihnen erzählen, wie es kam, daß ich »live« bei der Bombardierung von Novi Sad dabei war, obwohl ich hier in Deutschland lebe. Während einer Online-Session in der »Game-Zone« – wir flogen »European Air War« – lernte ich »Radejet« kennen, der in Novi Sad lebte und sich von dort aus eingeloggt hatte. Plötzlich schrieb Radejet mir während des Fluges, daß es gerade wieder losgehe. Ich fragte, was denn? »Na«, meinte er, »was

wohl, die Amis werfen mal wieder ihre Eier ab!« Ich war doch etwas erschrocken; da saß ein Mensch und zockte mit mir eine Flugsimulation, während ihn draußen die Realität in Lebensgefahr brachte. Ob wir aufhören sollten, damit er sich in einem Keller in Sicherheit bringen könne, fragte ich ihn. »Nö«, entgegnete er, »wenn es passieren soll, dann wird's halt passieren, egal, wo ich bin.« Außerdem könne er nicht zulassen, daß andere ihm seine Hobbies madig machen, dabei verstehe er keinen Spaß und ließe sich jetzt nicht stören! Ganz schön coole Einstellung, dachte ich, aber da ich mit meinen Verwandten während des Krieges Kontakt hatte, wußte ich, daß sie mit dieser »Coolness«, die keine war, nur versuchten, ihrem geregelten Leben nachzugehen, um sich von der Angst und dem Tod abzulenken, der allgegenwärtig war. Was »Falcon 4.0« angeht, so fliegt mein neuer Kumpel aus Novi Sad auch diese Simulation. Und das trotz der Tatsache, daß gerade diese Flugzeuge seine Heimatstadt in Schutt und Asche zerbombt haben. Wie er damit zurechtkommt, fragte ich ihn beim Chat nach dem Flug. »Ganz einfach«, sagte er, »ich starte von einer Basis mit Bomben an Bord, kehre um und schmeiße alle Bomben auf den Flugplatz, von dem ich grade gestartet bin. So habe ich das Gefühl, mich irgendwie revanchiert zu haben.« Mit diesen Zeilen aus der Perspektive eines »Betroffenen« hoffe ich, einen Beitrag zu Ihrer Diskussion geleistet zu haben, die vielleicht den einen oder anderen Leser interessieren dürfte. **(Nesa Ivkovic)**

Mit Sicherheit! Wir fanden diese Mail als nachdenklichen Augenzeugenbericht sehr gedankenanregend. Wie würde das den Damen und Herren Jugendschützern wohl ins Konzept passen? Internationale Freundschaften, die durch ein »Kriegsspiel« entstehen?

Windows und Linux

Es mag zwar sein, daß praktisch alle Spiele für Windows 95/98 erscheinen, doch wie Ihr empfohlen habt, habe ich einmal in Eurer Schwesterzeitschrift PC Magazin nachgeschaut. Und siehe da: In Ausgabe 6/99 findet sich wirklich ein Bericht über Betriebssysteme aller Art, darunter auch Linux. Unter anderem lese ich dort, daß es ein Programm namens WINE (`www.winehq.com`) gibt, mit dem sich unter Linux Win16- und Win32-Codes ausführen lassen. Des weiteren heißt es, daß laut `www.linux-games.com` auch »aktuelle DirectX-Windows-Spiele wie Starcraft« laufen. Könntet Ihr nichts Näheres darüber in Erfahrung bringen und dann darüber berichten?

(Thomas Iversen)

Mögen mit Tricks und Kniffen einige Spiele unter Linux zum Laufen zu bringen sein – am schnellsten und problemlosesten laufen die Titel unter dem System, für das sie auch entwickelt wurden: Windows 95/98. Sollte sich die Marktsituation in Sachen Linux oder auch Windows NT dramatisch verändern, könnten wir über einen entsprechenden Artikel nachdenken.

Krieg und Frieden

Mannomann, da flog mir ja die Krempe vom Hut, als ich die Leserbriefe in Ausgabe 8/99 gelesen habe. Ich als PC-Opa (38 Jahre alt) habe folgende Meinung:

1. Vergangene, aktuelle und auch zu-künftige Kriege wurden und werden nicht dadurch verhindert, ob man Simulationen darüber kauft/spielt oder nicht.
2. Egal, was oder wen ich in diesen Simulationen abschieße, es sind und bleiben Computerblips und keine Menschen.
3. Schon gar nicht verstehen kann ich, daß, wenn deutsche Wehrmachtstruppen auftauchen, sofort Zeter und Mordio gerufen wird. Keiner, der das in PC-Magazinen schreibt, hat diese Zeit erlebt, und daher verstehe ich auch nicht, warum eine 6. Panzerdivision der Wehrmacht schlimmer sein sollte als die 1. Kohorte Julius Cäsars.

Bitte greift nicht die Idee auf, solche Spiele ab- oder gar nicht zu bewerten. Und auch bitte keine Sätze wie: »Das Spiel ist eigentlich super, aber leider mußte wieder mal der Zweite Weltkrieg als Hintergrund herhalten.« Jeder kann natürlich seine eigene Meinung vertreten, aber sie sollte nicht einen objektiven Test beeinflussen. **(André von Tilinsky)**

Interessante Punkte – wir schließen uns Ihrem letzten Satz an und möchten es als Schlußpunkt dieser Diskussion unseren mündigen Lesern überlassen, ihre eigene Meinung zu Kriegssimulationen zu bilden und zu vertreten.



Falcon 4.0: Auch in Zukunft vertrauen wir darauf, daß sich unsere Leser eine eigene Meinung zu militärischen Simulationen bilden.

Unreal ist nicht Unreal

Auf dem Amiga hatte ich mal ein Spiel namens »Unreal«, es ging um einen Drachen, der versucht hat, Bäumen und Bergen auszuweichen. Ist es jetzt erlaubt, daß Epic Megagames nun diesen Titel für ihr »Unreal« benutzt?

Ich wünsche mir übrigens eine fortlaufende Handlung für Eure Multimedia-Leserbriefe. Im Sommerloch könntet Ihr doch mal ein Special über Ex-Redakteure bringen. **(Karl Avenga)**

Bei gleichen Spielenamen können wir getrost davon ausgehen, daß die jeweilige Spielefirma die Rechtslage geprüft hat – kein Unternehmen kann es sich heute leisten, einen Titel wegen einer solchen Lappalie kostspielig wieder vom Markt nehmen zu müssen. Fortlaufende Geschichte: Was wünschen sich die anderen Leser?

Bildersturm

Philipp Stuchtrup hat in Ausgabe 8/99 verzweifelt nach Titelbildern und Postern zu PC-Spielen gesucht. Ich habe zwei Adressen, die auf jeden Fall einen Besuch wert sind:
`www.cdcovercentral.com` und
`www.darktown.com./frame_spiele.htm.`

(Gerhard Höllisch)

Merci! Wer noch weitere Links kennt, immer her damit.



Bleibt kritisch!

Der eigentliche Grund meines Briefes betrifft das Vorwort der Ausgabe 8/99. Es ist wohl mehr und mehr an der Tagesordnung, Qualität eher mit Worten als mit Taten herstellen zu wollen. Es kann doch wohl nicht angehen, daß Ihr als unabhängiges, neutrales und objektives Fachmagazin von irgendeinem Publisher angemacht werdet, weil Ihr das tut, was Ihr schon immer getan habt! Vielmehr sollte man sich doch fragen, warum besagter Publisher beziehungsweise die entsprechenden Verantwortlichen des »Star Wars«-Action-Adventures aus dieser großartigen und sicherlich teuren Lizenz nicht mehr gemacht haben als heiße Luft. Nicht Ihr als Fachzeitschrift habt Schuld an der Qualität und am Verkaufserfolg des Programmes, sondern die, die sich auf einem großen Namen ausgeruht und gedacht haben: »Haben wir Star Wars auf der Packung stehen, können wir das Programmieren vergessen.« Ihr habt meine volle Unterstützung, wenn Ihr diesem Treiben energisch entgegen wirkt und trotz aller Anfeindungen weiterhin Eure Arbeit so fortsetzt, wie Ihr es immer getan habt. Die werten Herren sollten sich besser mal etwas länger an ihre Computer klemmen und aus einem vielversprechenden Stoff ein gutes Spiel entwickeln, auch wenn es noch ein paar Monate länger dauern sollte. **(Sebastian Schmucker)**

Schade, daß Ihr nicht die E-Mail-Adresse des netten Schreiberlings bekanntgegeben habt, den Ihr im letzten Editorial zitiert. Ich glaube, dieser sehr kompetente Mensch hätte sich doch sicher über jede Menge Mails von freudig überraschten Lesern, wie ich es einer bin, gefreut. Laßt Euch ja nicht von solch idiotenhaften Mails und Ähnlichem anschleimen. Wären alle Mitbewerber so korrekt wie Ihr, blieben uns viele zweifelhafte Vorabtests erspart.

(Frederik Bauer)

Liebe Kollegen, ich kann Eurer Argumentation im Editorial von Ausgabe 8/99 nur zustimmen. Auch ich habe schon oft erlebt, daß Hersteller es nicht verstehen, wenn verschiedene Zeitschriften unterschiedliche Urteile über ein Produkt abgeben. Jede hat jedoch ihren eigenen Geschmack und ihre eigenen Schwerpunkte, in denen sich speziell ihre Leser wiederfinden. Andere Zeitschriften bewerten Spiele vielleicht besser oder schlechter, was wiederum deren Geschmack und den ihrer Leser widerspiegelt. Deswegen gibt es immer mehrere Zeitschriften zu einem Thema auf dem Markt. Ich lese PC Player jedenfalls seit der ersten Ausgabe und bin beim Kauf eines Spiels aufgrund Eurer Spielewertung nur selten negativ überrascht worden. Die PC-Player-Redaktion schreibt zudem ohne »Bravo«-Attitüden und geht auch ethischen oder geschmacklichen Fragen nicht aus dem Weg. Macht weiter so!

(Markus Fritsch, Journalist)



Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung: Will LucasArts nur mit einer großen Lizenz abkassieren?

Vielen Dank für die zahlreichen, inhaltlich ganz ähnlichen Antworten zu unserem Editorial in Ausgabe 8/99. Übereinstimmend bestätigen diese, daß es Ihnen nicht auf Schönfärberei und Hype, sondern auf harte Fakten und die Wahrheit ankommt. Die Überschrift des Editorials ist nach wie vor Programm: Wir bleiben kritisch.

Die Spiele-Encarta

Seit langem beschäftigt mich schon die Idee einer Enzyklopädie über Computerspiele im Stil einer »Microsoft Encarta« mit Artikeln über eine größtmögliche Anzahl von Spielen für Heimcomputersysteme, Firmen- und Designerportraits sowie Genreentwicklungen, Veränderungen im Spielemarkt und vieles mehr. Vom Umfang her gesehen ist diese Idee eigentlich utopisch, weil der Spielemarkt in den letzten zwanzig Jahren zu einem Dschungel gewachsen ist, den zu kartographieren ein Ding der Unmöglichkeit ist – zumindest für eine einzelne Person oder eine kleine Personengruppe. Wenn nun aber viele Personen an einem solchen Projekt mitarbeiten, und jeder einen oder mehrere Artikel über ein (oder mehrere) Spiel(e), eine Firma, einen Designer schreibt, welche(r)/(s) ihn besonders begeistert, beeinflußt, enttäuscht, inspiriert hat, würde schnell eine beträchtliche Anzahl an Artikeln zusammenkommen. Diese Informationen müßten nur noch organisiert und verwaltet werden, und schon wäre man dem Ziel eines Kompendiums ein Stück näher. Um dieses Ziel zu erreichen, fordere ich alle Interessierten auf, sich bei mir zu melden (E-Mail: Florian-Andreas.von@t-online.de). Besonders gesucht werden natürlich Spieler mit langjähriger Erfahrung, die sich auch schon mit älteren Titeln beschäftigt haben und Artikel zu solchen Spielen schreiben könnten, aber natürlich auch alle anderen.

(Florian von Bloh)

Sehr spannende Idee – wenn Sie Florian bei seiner Enzyklopädie unterstützen können, schreiben Sie ihm einfach eine E-Mail.

(ra)

SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist

mailbox@pcplayer.de

Natürlich erreichen uns auch Briefe an:

Future Verlag GmbH
Redaktion PC Player
Mailbox
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.




Fax-Abruf-Service

Tips & Tricks per Fax*

Da hängt man nun im vorletzten Level fest, doch die PC-Player-Ausgabe mit den rettenden Tips ist gerade nicht zur Hand? Kein Grund zum Grummeln: Mit unserem Fax-Service können Sie Lösungen zu wichtigen Spielen komfortabel rund um die Uhr abrufen.

Möglichkeit 1:

Faxgerät am Hauptanschluß

Wählen Sie mit dem Telefon am Faxgerät die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank. Sobald Sie das Tonsignal (Pfeifen) hören, drücken Sie die Starttaste am Faxgerät. Die Seiten werden dann übertragen.

Möglichkeit 2:

Faxgerät an einer Nebenstelle

Rufen Sie die gewünschte Nummer aus der PC Player Fax-Datenbank mit einem beliebigen Telefon aus der Nebenstellenanlage an. Sobald Sie das Tonsignal (erstes Pfeifen) hören, verbinden Sie einfach an das Faxgerät weiter und legen auf.

Kosten: DM 1,21 pro Minute (Die Abrechnung erfolgt über Ihre Telefonrechnung).
Service Provider: DeTeMedien.
Achtung: Bitte beachten Sie die jeweiligen Seitenzahlen der Artikel. Einige Lösungen sind aufgrund der Komplexität der Spiele sehr umfangreich ausgefallen.

** Abruf nur innerhalb Deutschlands möglich.*

Haupt-Inhaltsverzeichnis aller abrufbaren Artikel: Telefonnummer (0190) 192 464 – 000

Tips & Tricks zu	Seiten	Telefonnummer
Age of Empires	6	(0190) 192 464–010
Alpha Centauri, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–068
Alpha Centauri	6	(0190) 192 464–070
AOE: Rise of Rome, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–040
AOE: Rise of Rome	7	(0190) 192 464–056
Anno 1602	2	(0190) 192 464–011
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer	4	(0190) 192 464–050
Baldur's Gate	13	(0190) 192 464–065
Baldur's Gate (Subquests)	5	(0190) 192 464–072
Baldur's Gate: Legend of the Sword Coast	4	(0190) 192 464–082
Battlezone	4	(0190) 192 464–012
Blade Runner	5	(0190) 192 464–013
Caesar 3	2	(0190) 192 464–045
Civilization Call to Power	3	(0190) 192 464–075
Colin McRae Rally	1	(0190) 192 464–036
Comanche Gold	6	(0190) 192 464–027
Commandos	10	(0190) 192 464–014
Commandos: Im Auftrag der Ehre	8	(0190) 192 464–076
Conflict Freespace	6	(0190) 192 464–029
Curse of Monkey Island	6	(0190) 192 464–015
Dark Project: Der Meisterdieb	10	(0190) 192 464–059
Dominion	8	(0190) 192 464–026
Dune 2000	6	(0190) 192 464–032
F1 Racing	2	(0190) 192 464–016
F-16 + MIG 29	7	(0190) 192 464–058
F22 Total Air War	2	(0190) 192 464–042
Fallout	4	(0190) 192 464–017
Fallout 2, Teil 1	8	(0190) 192 464–060
Fallout 2, Teil 2	8	(0190) 192 464–067
Final Fantasy 7	10	(0190) 192 464–024
Frankreich 98	3	(0190) 192 464–018
Gangsters	3	(0190) 192 464–057
Grand Prix Legends	2	(0190) 192 464–037
Grim Fandango	7	(0190) 192 464–048
Half-Life (deutsch), Teil 1	2	(0190) 192 464–038
Half-Life (deutsch), Teil 2	8	(0190) 192 464 – 051
Heroes of Might and Magic 3	2	(0190) 192 464 – 083
Jagged Alliance 2	8	(0190) 192 464 – 084
King's Quest 8	6	(0190) 192 464–054
KKND 2	7	(0190) 192 464–033
Klingon Honor Guard	7	(0190) 192 464–034
Lands of Lore 3	5	(0190) 192 464–077
Machines	7	(0190) 192 464–088
MechCommander	7	(0190) 192 464–035
Might & Magic 6, Teil 1	6	(0190) 192 464–030
Might & Magic 6, Teil 2	6	(0190) 192 464–031
Nightlong	4	(0190) 192 464–043
Pizza Syndicate	4	(0190) 192 464–071
Populous 3, Einsteigertips	2	(0190) 192 464–039
Populous 3, Teil 1	4	(0190) 192 464 – 049
Populous 3, Teil 2	5	(0190) 192 464–052
Populous: Unentdeckte Welten	3	(0190) 192 464–089
Quest for Glory 5: Dragon Fire	5	(0190) 192 464–066
Railrad Tycoon 2: Second Century	4	(0190) 192 464–085
Rainbow Six	6	(0190) 192 464 – 041
Rent-A-Hero	3	(0190) 192 464–047
Return to Krondor	6	(0190) 192 464–062
Ring des Nibelungen	4	(0190) 192 464–044
Riven	4	(0190) 192 464–019
Rogue Squadron	4	(0190) 192 464–069
Rollercoaster Tycoon	1	(0190) 192 464–078
Siedler 3, Einsteigertips	1	(0190) 192 464–046
Siedler 3, Teil 1	4	(0190) 192 464–055
Siedler 3, Teil 2	8	(0190) 192 464–063
Silver	3	(0190) 192 464–079
Speed Busters	1	(0190) 192 464–061
Starcraft	9	(0190) 192 464–020
Starcraft Brood War	3	(0190) 192 464–073
Star Wars Episode 1. Die dunkle Bedrohung	7	(0190) 192 464–090
Street Wars	3	(0190) 192 464–091
Tomb Raider 2, Teil 1	6	(0190) 192 464–021
Tomb Raider 2, Teil 2	6	(0190) 192 464–028
Tomb Raider 3, Teil 1	10	(0190) 192 464–053
Tomb Raider 3, Teil 2	10	(0190) 192 464–064
Tomb Raider 3 (alle Secrets)	5	(0190) 192 464–074
Unreal	9	(0190) 192 464–022
Völker, Die	1	(0190) 192 464–086
Völker, Die	7	(0190) 192 464–092
Warzone 2100	8	(0190) 192 464–087
Wing Commander Prophecy	5	(0190) 192 464–023
X-Files: The Game	4	(0190) 192 464–025
X-Wing Alliance (bis Mission 30)	8	(0190) 192 464–080
X-Wing Alliance (ab Mission 31)	7	(0190) 192 464–081

Jahresinhalte	Seiten	Telefonnummer
Jahresinhalt 1999 (ohne Tests + Tips)	3	(0190) 192 464–900
Tips-Übersicht 1999	1	(0190) 192 464–902
Test-Übersicht 1999	2	(0190) 192 464–903
Jahresinhalt 1996	5	(0190) 192 464–911
Jahresinhalt 1997	5	(0190) 192 464–910
Jahresinhalt 1998	6	(0190) 192 464–912
Tips-Übersicht 93-97	3	(0190) 192 464–930
Tips-Übersicht 98	1	(0190) 192 464–931

Dienstleistungen	Seiten	Telefonnummer
Hardware-Hitliste	2	(0190) 192 464–940
Hotlines der Spielehersteller	1	(0190) 192 464–941

Spielehotline für PC Player, Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 873 – 268 – 11** (3,63 Mark/Minute)

NEU! **Technikhotline für PC Player,** Mo-So 7-24 Uhr **(0190) 882 – 419 – 43** (3,63 Mark/Minute)

PC Player

10/99

VORSCHAU



PC PLAYER PLUS MIT VOLLVERSION

Auf der Begleit-CD der nächsten **PC Player Plus** erwartet Sie mit der Vollversion von **Uprising** aus dem Hause Ubi Soft eine sehr originelle Genre-Mixtur aus Echtzeit-Strategie und 3D-Shooter. Die konnte bei uns im letzten Jahr eine 79er Spielspaßwertung abräumen. Ob mit oder ohne 3D-Karte, freuen Sie sich auf ungewöhnliche und schön anzuschauende Feuergefechte, bei denen strategisches Können und flinke Finger gleichermaßen gefragt sind.

HERBSTSTURM





Im nächsten Heft droht eine wahre Springflut an Spieletests (sowie eine Urlaubssperre) über die Redaktion hereinzubrechen. Schwer im Kommen sind **Homeworld, Hattrick Wins, Panzer Elite, Prince of Persia 3D, Shadow Man, Microsoft Fußball International 2000, Rainbow Six: Rogue Spear, Civilization: Test of Time** sowie **Legacy of Kain: Soul Reaver –** um nur einige der vielversprechendsten Test-Kandidaten zu erwähnen! Da müßte doch für jeden was dabei sein – falls nicht, dann spätestens jetzt: Darüber hinaus werden wir nämlich bei Westwood das heiß ersehnte **Command & Conquer 3** ausgiebig probespielen und – Ehrensache – Ihnen natürlich unsere ersten Eindrücke nicht vorenthalten.

EINGELENKT



Halbe Sachen gibt's bei uns nicht. Da wir den **Hardware-Schwerpunkt** in der PC Player 5/99 den Force-Feedback-Lenkrädern gewidmet hatten, könnten Sie ja auf die Idee kommen, wir hätten uns ausschließlich auf die kraft- und kohleraubenden Motorenlenker eingeschossen. Daß dem nicht so ist, wird unser nächster Hardware-Schwerpunkt beweisen. Der beschäftigt sich nämlich mit den **motorlosen Steuerrädern**, die sowohl Ihren Bizeps als auch den Geldbeutel schonen.

PC Player

10/99 erscheint am 1. September*

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.



SPORTLICHE HÖCHSTLEISTUNGEN

Da nun die Fußball-Bundesliga endlich wieder auf Touren kommt, naht auch der richtige Zeitpunkt, um im Rahmen der **Hersteller-Historie** auf die Sportspezialisten von **Electronic Arts** einzugehen. Die vielleicht weltbesten Entwickler sportiver Software kassieren schließlich alljährlich Höchstnoten für Serien wie »FIFA«, »NHL« oder »NBA«, der gramgebeugten Konkurrenz bleibt da meistens nur das Nachsehen. Warum das so ist und ob das so bleibt, werden wir in unserem nächsten Firmenschwerpunkt erläutern.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

DILBERT™ BY SCOTT ADAMS





KOMMT NICHT IN FRAGE! SO GRAUSAM SIND WIR NICHT!!

KANNST DU MIR DEINEN FÜLLER AUSLEIHEN? ICH HABE NUR DIESEN WEICHEN DRUCKSTIFT.

PIB Copenhagen

[fINALE]

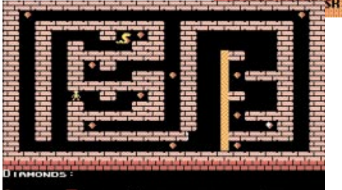
Werner oder was?

Erinnern Sie sich noch? Vor einiger Zeit entdeckten wir, daß Martin »mash« Schnelle von amerikanischen Viehzüchtern (www.schnelle.com) abstammt – oder so ähnlich. Doch er ist nicht allein: Auch Thomas Werner betreibt ein florierendes Nebengeschäft in den Vereinigten Staaten: »Werner Enterprises« (www.werner.com) in Nebraska. Dahinter verbindet sich eine Spedition von Kontinent zu Kontinent, die mit den modernsten Mitteln arbeitet. So sind in allen LKWs Satellitenverbindungen installiert, und jeden Monat erscheint auf der Werner-Homepage der Fahrer des Monats – tolle Sache. Ganz kann Thomas seinen Hauptberuf jedoch nicht verleugnen: Beachten Sie den »Team Werner«-Kasten, der frappierend an die Textboxen in PC Player erinnert.



Werner Enterprises: Nebenberufe bekannter Spieletester, zweiter Teil.





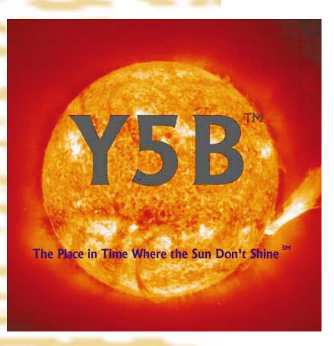
The Pyramids of Egypt: Vor neun Jahren dachte John Romero noch nicht an 3D-Grafiken.

Das waren noch Zeiten

Selbst John Romero hat nicht immer das Geld mit vollen Händen ausgeben können. Lange vor dem »Daikatana«-Debakel, zu einer Zeit, da es noch keine 3D-Engines gab, erschien ein Spiel namens »The Pyramids of Egypt«, das unser Leser Gerhard Bocksch beim Stöbern in seiner Diskettensammlung wiederentdeckte. Ein zweidimensionaler Archäologe geht darin auf die Suche nach wertvollen Diamanten, die in einer Pyramide versteckt sind. Gefährliche Kobras wollen ihn davon abhalten. Der Autor dieses Meisterwerks: John Romero, der in der Readme-Datei allen Spielern ein freundliches »Have fun and burn them cobras« zurief. Daß das Spielchen von ihm stammt, merkt man spätestens dann, wenn der wackere 2D-Archäologe von einer Schlange gebissen wird und daraufhin fontänengleich sein Blut durch die staubigen Gänge verspritzt. Klar, war halt eine große Schlange mit großen Giftzähnen. **(ra)**

Das Ende ist – fast – nahe

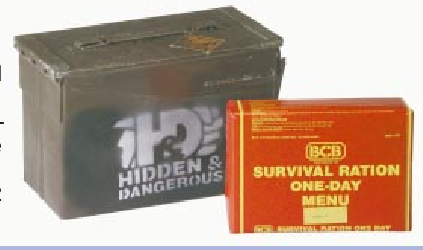
Kollege Alex Folkers unseres PlayStation-Schwestermagazins reichte uns diese Meldung herein: Wir haben nur noch fünf Milliarden Jahre Zeit, bevor die Sonne erlischt – dagegen ist der Y2K-Bug (Abkürzung für »Jahr 2000«) ein Kinderspiel. Aber keine Angst, schon gibt es eine entsprechende Webseite (www.y5b.com), auf der so brisante Fragen wie »Wird Sun Computer den Firmennamen ändern?«, »Was Sie Ihren Kinder erzählen, wenn morgens die Sonne nicht mehr aufgeht«, »Warum die Regierung den Y5B-Bug mit Hilfe des Y2K-Bugs verschleiert« und, besonders für Computerspieler wichtig, »Wie installiert man Windows 5.000.000.000?« beantwortet werden.



Sie dachten, der Y2K-Bug wäre schlimm? Weit gefehlt!

VOLLE DECKUNG

Noch im letzten Finale lachten wir über Acclaims »Shadow Man«-Goodies, zu denen übrigens in der Zwischenzeit weitere CDs und eine Sonnenbrille hinzugekommen sind. Der Pokal für das originellste Beiwerk wandert indes weiter zu Take 2 Interactive: Von denen bekamen wir nämlich eine Munitionskiste mit deutlichen Gebrauchsspuren. Hoppla, was mochte da wohl drin sein? Scharfe Handgranaten, die wir auf dem Atombombentestgelände vor dem Verlagshaus ausprobieren dürfen? I wo, halb so wild: eine Soldaten-Tagesverpflegung, die auch einem Redakteur das Überleben im Heftschluß erleichtert. Ach ja, und die Testversionen von »Hidden & Dangerous« sowie »Force 21«.



Schüsse, Bomben und Schrapnelle: die gefechtserprobte Munitionskiste von Take 2 Interactive.

tikis MS-SpielDOSe

